4/2004 12. Jahrgang / Ausgabe 126 Cybermedia Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60 € 3,35

Gamecube Xbox Playstation 2 GBA

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Shooter-Evolution

COLD WINTER

Eiskalt & explosiv: Furiose Ego-Überraschung für PS2

Hit-Showdown

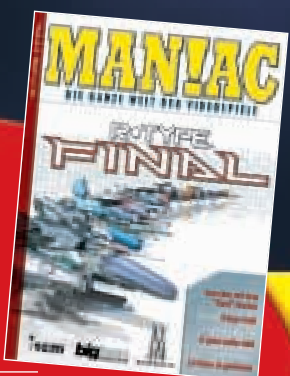
- 86% SOCOM 2
- 85% Final Fantasy X-2
- 85% Deus Ex: Invisible War
- 83% Final Fantasy Crystal Chronicles
- 88% Metal Gear Solid: The Twin Snakes

OBSCURE

Konkurrenz für Resident Evil: Mit toller Optik und Zweispieler-Modus an die Schocker-Spitze?

THIEF
DEADLY SHADOWS

Splinter Cell im Mittelalter: Intelligentes Konsolen-Versteckspiel für Schleichexperten



Gratis-Booklet im Heft!

8 Seiten R-Type-Kult



Insider-Report: JOYSTICKS Das Beste aus 30 Jahren Spiele-Controller


PlayStation®2
PAL
KONAMI
SILENT HILL® 3
16



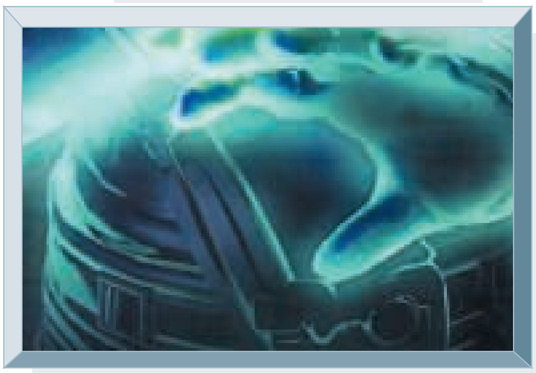
SOFTWARE-GEHEIMNISSE

Diesen Monat in Eurer MAN!AC: ein Bericht über die fast fertige Fassung des Rollenspiel-Wunders "Fable", erste Online-Eindrücke zum Mega-Shooter "Halo 2", sensationelle Infos über die nächste "Mario"-Episode und als Sahnehäubchen "Metroid Prime 2" obendrauf.

Doch bevor Ihr jetzt geifernd umblättert, ein kurzer Hinweis in eigener Sache: Oben stehende Auflistung an Highlights bleibt leider nur realitätsfernes Wunschdenken, denn zahlreiche Hersteller hüten ihre potenziellen Software-Knüller neuerdings wie der Geizhals seine Moneten. Als Paradebeispiel darf sich Microsofts Xbox-Verkaufsargument "Halo 2" fühlen: Zuerst zeigt man eine spektakuläre Demo, hernach erscheinen nichtssagende Screenshots der Marke 'Master Chief vor Auto' und dann wird ständig am Release-Termin rumgedoktert. Interviews bzw. Stellungnahmen der Verantwortlichen bestehen schließlich aus albernen Plattheiten wie "Diese Frage darf ich nicht beantworten, sonst müsste ich Sie töten" – selten so gelacht. Tatsächlich liegt diese Wichtigtuerei weniger am Humor der Entwickler, sondern verfolgt vielmehr eine ganz bestimmte Marketing-Strategie: Lässt sich auf diese Weise doch ein mysteriöser Hype ums fertige Produkt schüren – quasi Opium fürs Videospiel-Volk.

Allerdings besitzen derartige Überlegungen einen nicht unerheblichen Haken, denn durch die Abstinenz der Next-Gen-Platzhirsche rücken andere Titel ins Magazin-Blickfeld. Dementsprechend steckt auch die aktuelle MAN!AC voller hoffnungsvoller Neulinge, von denen einige schon bald für Furore sorgen werden: Der Highschool-Horror "Obscure" rüttelt kräftig am Thron von "Resident Evil", "Cold Winter" sowie "Darkwatch" schlagen der Ego-Konkurrenz ein Schnippchen und die Endzeit-Utopie "Fahrenheit" hat gar das Zeug zur neuen Adventure-Referenz. Wer bislang noch nichts von den genannten Titeln gehört hat, darf sich ergo auf positive Überraschungen fernab aufgebauschter Fortsetzungen freuen.

Nichtsdestotrotz bleibt die Redaktion freilich auch bei Blockbustern wie "Doom 3", "Killzone" oder "Half-Life 2" am Ball: Immer wenn neue Informationen oder Bilder auftauchen, könnt Ihr das garantiert bei uns nachlesen. Als Beweis bereiten wir schon für die nächste Ausgabe dicke Überraschungen zu einem kommenden Superhit-Sequel vor. Um welches Spiel es dabei geht? Das können wir leider nicht verraten – sonst müssten wir Euch töten!



"Deus Ex: Invisible War" (Eidos, 2004)

Hier klebte das "R-Type"-Booklet. Fehlt die Beilage? Dann wendet Euch an: info@maniac.de



MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 7. April 2004.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Top-Entwickler ziehen sich immer mehr zurück und geizen mit Informationen zu ihrer Arbeit.
Was haltet Ihr von dieser Geheimniskrämerei? Schneiden sich die Spieleschmieden damit ins eigene Fleisch? Oder wird der Hype um einen Titel dadurch sogar noch größer?

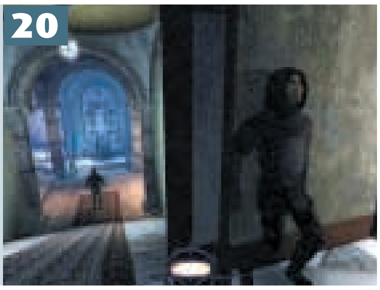
MAN!AC-MEINUNG NR. 18

- (A) Selbst schuld! Wer die Zocker nicht auf dem Laufenden hält, gerät in Vergessenheit!
- (B) Die Informations-Dürre macht mich nur noch neugieriger aufs fertige Produkt.
- (C) Die haben doch sicher was zu verbergen! Ich stehe Geheimniskrämern skeptisch gegenüber.

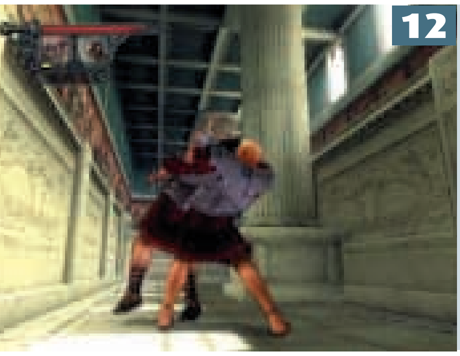
Ich besitze

◯ PS2 ◯ Xbox ◯ NGC ◯ GBA

INHALT



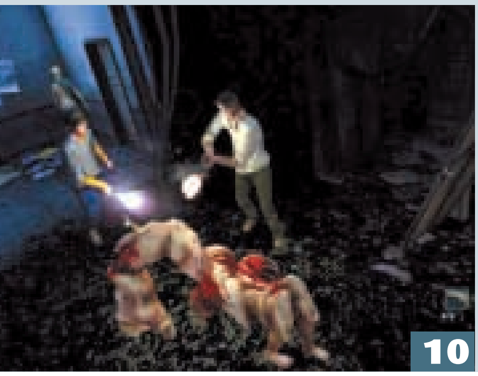
20 Sam Fishers altertümlicher Bruder: In Thief: Deadly Shadows werdet Ihr zum virtuellen Meisterdieb.



12 Der Imperator ist tot, doch Eure Story fängt erst an: Bewahrt in Capcoms Shadow of Rome mittels Schleich- und Kampfkünsten einen Unschuldigen vor der Hinrichtung.



28 Sie sind mehr als schnödes Eingabegerät: Wir beleuchten die Evolution der Controller und stellen die Superlative aus 30 Jahren Joysticks vor.



10 Hochspannung dank Teamwork? Wir spielten erstmals das Survival-Abenteuer Obscure.



6 Nach "Killzone" die nächste PS2-Sensation: Cold Winter ballert sich in Richtung Action-Thron – MAN!AC lädt die Wummen durch!

PREVIEWS

6 Cold Winter
Besser als "Half-Life 2"? Vivendis Ego-Bombe greift mit spektakulärer Optik und hochmoderner Physik nach den Action-Sternen – unser Frontbericht.

10 Obscure
Ein weiterer Survival-Horror-Titel beschreitet neue Wege und lässt endlich auch zwei Spieler ans PS2-Pad.

12 Shadow of Rome
Capcom wagt sich an alt-europäische Geschichte: Metzelt Euch als Gladiator durch Arenen und schleicht lautlos in den Caesarenpalast.

14 Unreal 2: The Awakening
So gut wie das PC-Original? Explosive Spieleindrücke von der Xbox-Version.

16 Fahrenheit
Innovative Knobelei aus Frankreich: das Endzeit-Adventure im Vorab-Check.

18 Darkwatch
Satanischer Western: Erste Infos zu Sammys einzigartigem Ego-Shooter.

19 Burnout 3
Criterion beweist erneut, dass echte Autobahn-Raser aus England kommen.

20 Thief: Deadly Shadows
Heimlich, still und leise: Ion Storms Meisterdieb feiert sein Konsolen-Debüt.

22 DTM Race Driver 2
Codemasters' edle Rennsimulation geht Xbox-exklusiv in die nächste Runde.

23 Transformers
Krieg der Spielzeuge: brachiale Mech-Action mit Hit-Potenzial.

36 Kurz-Previews
Bad Boys 2, Champions of Norrath, Fight Night 2004, Hyper Street Fighter 2, Mech Assault 2, RalliSport Challenge 2, Rise to Honour, This is Football 2004

AKTUELL

38 Next Level: Nintendo DS – Doppelter Spielspaß dank Doppel-Screen?

36 Nachrichten: Neuheiten aus der Industrie.

FEATURES

28 Alles im Griff: Die Evolution der Spiele-Controller
Ohne sie geht nichts: Drei Jahrzehnte Joystick-Kult auf drei Seiten.

32 Spiel-Filme: "Mission 3D" und seine Vorgänger
MAN!AC schaut mit Euch Leinwand-Epen rund ums Zocken.

SERVICE

79 Handheld: Der Game Boy als mobiler Movie-Player
83 www.m@niac.de: Traditionalistenfutter – Schreine für Shoot'em-Ups
84 Leserbriefe: Das habt Ihr zu sagen
87 Know-how: Das Action-Replay im Systemvergleich
87 Peripherie-Tests: Zubehör für Eure Konsolen
88 Last Resort: Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen
92 Player's Guide: Final Fantasy X-2, Teil 1
94 Player's Guide: Everquest Online Adventures
96 Player's Guide: Deus Ex: Invisible War

RUBRIKEN

3 Editorial
44 So werten wir
91 Abo/Nachbestellung
98 Impressum
98 Inserenten
98 Vorschau

PAL-TESTS

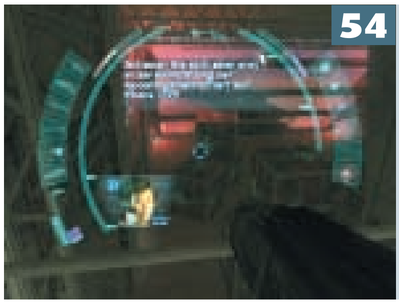
Seite	Titel	Genre	System
71	**.hack Part 1: Infection**	Rollenspiel	PS2
66	**Armed & Dangerous**	Action	PS2, Xbox
77	**BDFL Manager 2004**	Sportspiel	PS2, Xbox
60	**Beyond Good & Evil**	Action-Adventure	Xbox, Gamecube
76	**Conan**	Action	Xbox
77	**Dance: Europe**	Musikspiel	PS2
54	**Deus Ex: Invisible War**	Action-Adventure	Xbox
49	**Disney's Tricky Micky**	Jump'n'Run	Gamecube
77	**Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends**	Action	PS2
64	**Final Fantasy: Crystal Chronicles**	Action-Adventure	Gamecube
46	**Final Fantasy X-2**	Rollenspiel	PS2
62	**Forbidden Siren**	Action-Adventure	PS2
70	**Knights of the Temple**	Action	Xbox
68	**Mafia**	Action	PS2
81	**Max Payne Advance**	Action	GBA
74	**Metal Gear Solid: The Twin Snakes**	Action-Adventure	Gamecube
61	**Morrowind Game of the Year Edition**	Rollenspiel	Xbox
81	**Mr. Driller 2**	Geschicklichkeit	GBA
53	**Nightshade**	Action	PS2
57	**Pitfall: Die verlorene Expedition**	Jump'n'Run	PS2, Xbox, Gamecube
52	**Prince of Persia: The Sands of Time**	Action-Adventure	Xbox, Gamecube
58	**R-Type Final**	Shoot'em-Up	PS2
82	**Sabre Wulf**	Jump'n'Run	GBA
50	**SOCOM 2 U.S. Navy Seals**	Action	PS2
82	**Sonic Battle**	Beat'em-Up	GBA
78	**SpongeBob Schwammkopf: Kampf um..**	Jump'n'Run	PS2, Xbox, Gamecube
82	**SpongeBob Schwammkopf: Kampf um..**	Jump'n'Run	GBA
67	**Spy Hunter 2**	Rennspiel	PS2, Xbox
80	**Sword of Mana**	Rollenspiel	GBA
49	**World Racing**	Rennspiel	Gamecube
72	**Wrath Unleashed**	Strategie	PS2, Xbox

IMPORT-TESTS

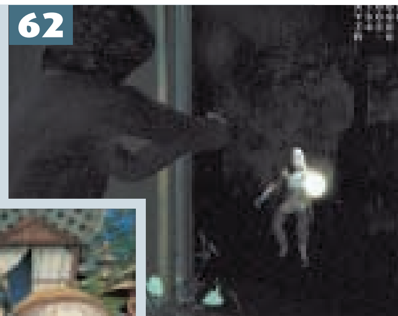
Seite	Titel	Genre	System
40	**Breakdown**	Action-Adventure	Xbox



74 Solid Snake geht in **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** erstmals auf Gamecube-Pirsch. Kann er seinem Ausnahme-Ruf gerecht werden?



54 Innovativ oder kontraproduktiv? Die Ego-Hoffnung **Deus Ex: Invisible War** stellt sich zum schonungslosen PAL-TÜV.



62 Warum Sonys Horror-Abenteuer **Forbidden Siren** Euer Nervenkostüm wirklich auf die Probe stellt, klärt unser ausführlicher MAN!AC-Check.



64 Squares Nintendo-Rückkehr: Der Test zum Mehrspieler-RPG **Final Fantasy: Crystal Chronicles.**



50 Der Online-Krieg geht weiter: Warum jeder PS2-Soldat mit Internet-Anbindung **SOCOM 2 U.S. Navy Seals** haben sollte.

Cold Winter

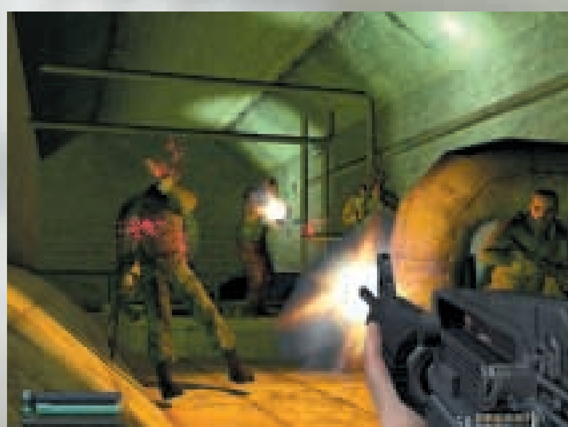
Der neue "Half-Life"-Killer? MAN!AC geht mit Vivendis fulminantem Wummen-Epos auf Tuchfühlung – ein erster Frontbericht!

Laut einer Sony-Umfrage landen satte 80 Prozent aller erworbenen Software-Titel noch vorm Durchzocken im Regal des jeweiligen Konsumenten – quasi Staubfänger statt Spaßbringer. Eben diesen Wegwerf-Trend will das britische Entwickler-Team Swordfish mit seinem Ego-Festival "Cold Winter" durchbrechen: "Bei Kinofilmen wäre es undenkbar, dass ein Teil des Publikums nach 30 Minuten aus dem Saal rennt", konstatiert Produzent Julian Widdows bei unserem Studio-Besuch in Birmingham.

Seine Lösungsansätze für das vielschichtige Problem wirken zwar banal, offenbaren aber ein gehöriges Maß an Fingerspitzengefühl: So zeigt etwa eine Level-Übersicht, wieviele Abschnitte noch bis zum Finale auf Euch warten – Fragen à la 'Brauch' ich noch lange fürs Durchzocken?' entfallen demnach. Weiterhin bezeichnen die pfiffigen Engländer ihre Action-Schöpfung als "kurzen, dafür jedoch umso fetteren Titel". Im Klartext: "Cold Winter" lässt sich in knapp fünf Stunden bewältigen – so Ihr nur einen der insgesamt drei Story-Stränge erleben wollt. Ungeduldige Zocker verpassen also einen Großteil der spannenden Spionage-Handlung.



PS2 In der Kanalisation von Kairo warten Söldner auf Euch. Am folgenden Schusswechsel erkennt Ihr die Auswirkungen der 'Ragdoll-Physik' – jeder getroffene Feind geht spektakulär zu Boden.





PS2 Physiker an die Front: Statt diese Kerle einfach zu erschießen, könntet Ihr auch das Geländer per eigenhändig gebastelter Granate einstürzen lassen.



PS2 Damit kein Bruch entsteht, nutzen die Videos Polygon-Modelle aus dem Spiel.



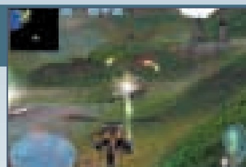
Düsentrieb mit Knarre

Doch bevor die Geschichte ihre zitierten Verästelungen einschlägt, durchleben PS2-Söldner einen als Tutorial dienenden Knastausbruch: Protagonist Andrew Sterling, seines Zeichens Killer des britischen Geheimdienstes, wurde nämlich von der chinesischen Staatspolizei festgenommen. Wie gut, dass Asia-Schönheit Kim Euch aus der Patsche hilft: Andrews sexy Sidekick öffnet nicht nur Zellentore, sondern hilft auch beim Justieren der Steuerung. Ähnlich wie beim Shooter-Primus "Halo" wird die Genre-Glaubensfrage 'Invertiert oder nicht invertiert?' hier spielerisch beantwortet: Kim bittet Euch um kurze Kopfbewegungen und findet so heraus, welche Kontrollen Ihr bevorzugt – der Atmosphäre-Teufel steckt eben im Detail. Unerfahrene Schützen freuen sich zudem über den flexiblen Härtegrad. Wer ständig draufgeht, darf beispielsweise ein Auto-Zielsystem zuschalten. Heilpakete existieren indes keine, stattdessen schleppt Euer Recke einen Medizinkoffer mit sich herum: Somit können Wunden beliebig oft gestillt werden – allerdings klappt die Notoperation nur in zuvor befriedeten Gebieten. Für weitere Energiespritzen sorgt das so genannte 'Adrenalin-Meter': Stetes Schurken-Meucheln füllt den entsprechenden Balken und generiert schließlich frische Gesundheit. "Das Glück bevorzugt den Mutigen", teilt uns Swordfish-Chef Julian Widdows trocken mit. Damit endet die Kreativität der Entwickler jedoch längst nicht, denn in puncto Item-Sammelei will man ebenfalls Neuland betreten. Pseudo-Rätsel nach dem Motto 'Öffnen Sie Tür A mit Schlüssel B' werden demnach strikt vermieden respektive durch kluge Bastel-Aufgaben ersetzt. Muss Euer Polygon-Spion etwa eine Sicherheitstüre durchbrechen, so lässt sich dies auf diverse Arten erledigen: Während rüde Gesellen mit dem Gabelstapler durchs Portal rasen, suchen

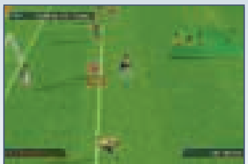
▪ ▪ ▪ Phönix aus der Asche ▪ ▪ ▪

Die Vergangenheit der "Cold Winter"-Macher Swordfish

Aus den Überbleibseln von Pleite-Publisher Rage gingen nicht nur Juice Games ("Juiced"), sondern auch die Swordfish Studios hervor. Vor ihrer plötzlichen Unabhängigkeit machten sich die Entwickler mit Sitz in Birmingham einen Ruf als Sport-Experten. Sowohl die "World Championship Rugby"-Serie als auch der feine PSone- bzw. Dreamcast-Kick "UEFA Striker" gehen auf das Konto der Schwertfische. Das bislang ambitionierteste Projekt stellte sich indes als Kassen-Flop heraus: Trotz sehr guter Wertungen lag die PC-Action "Hostile Waters" wie Blei in den Regalen – hoffentlich ergeht's "Cold Winter" besser!



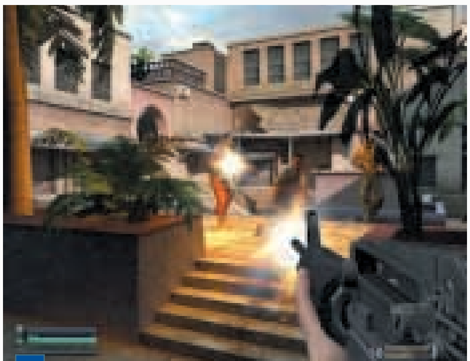
Gute Kritiken, schlechte Verkäufe: die PC-Ballerei "Hostile Waters".



Für deutsche Gemüter eher skurril: "World Championship Rugby".



PS2 Kollegial: An diversen Stellen unterstützen Euch befreundete KI-Soldaten – Befehle gibt's aber keine!



PS2 Idylle: Die ägyptischen Levels überzeugen durch üppige Vegetation sowie stimmige Lichteffekte.



PS2 Sniper-Spaß: Mit dem Scharfschützengewehr könnt Ihr Granaten am Gürtel eines Feindes treffen!



PS2 Keine Fälschung: Bis auf die zu hohe Auflösung geben unsere Screenshots einen guten Einblick in die grafische Qualität von "Cold Winter" – sehr ansehnlich!



PS2 Clever: Die Bösewichte werfen Tische um und verschanzen sich dahinter.



PS2 Genre-Standard: Im Splitscreen liefert Ihr Euch Deathmatch-Duelle.

Denksportler nach dem passenden Code oder einem Hacker-Utensil. Letzeres liegt jedoch nicht trivial im nächsten Schrank versteckt, sondern fordert Eure Künste als Baumeister: Findet entsprechende Drähte, lötet diese auf eine Platine und versucht damit Euer Glück! Gleichwohl kommen schusselige Bastler um langwierige Fummeleien herum, denn das "Cold Winter"-Inventar nimmt Euch jedwede Kombinier-Arbeit ab. Besonders fies: Wer Sprengstoff mit einer Uhr kombiniert und schließlich Nägel zufügt, erhält eine martialische Splitterbombe samt Zeitzünder.

Lebendige Einrichtung

Die Explosionswirkung einer solchen Granate lenkt unser Augenmerk auf den Physik-Unterbau des Spiels: Holzfässer fliegen durch die Luft, Scheiben zerbersten und Schurken gehen brennend zu Boden – wahrlich imposant! Allerdings dient das Mobiliar nicht bloß als zerstörbare Zierde. Vielmehr lässt sich jedes Objekt rumtragen oder stapeln – schlaue Innenarchitekten erschaffen sich so eine variable Deckungsmöglichkeit. Doch Vorsicht: Eure KI-Widersacher beherrschen ebenfalls derartige Kampf-Taktiken und greifen noch dazu meist gleich im Gruppenverbund an.

Eine weitaus positivere Überraschung erwartet Euch unterdessen hinsichtlich der Optik von "Cold Winter": Knackige Texturen, famose Partikeleffekte sowie ungemein plastisch wirkender Lichteinfall machen die eisige Ego-Action zur heißesten Genre-Hoffnung neben "Killzone". Sobald wir eine fortgeschrittene Version sichten, gibt's ergo sofort Info-Nachschlag. *tk*

Cold Winter

Playstation 2

Entwickler:	Swordfish, England
Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Action
D-Termin:	November

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Am oberen Ende der Richterskala: Shooter-Erdbeben mit schicker Optik, explosiver Physik und coolen Ideen – Hit-Kandidat!

Xbox-Alternative

Die ganze Welt wartet: Läutet **Halo 2** tatsächlich eine neue Shooter-Ära ein? Spätestens im Herbst wissen wir mehr.

Gamecube-Alternative

Einsamer Kämpfer: Cube-Schützen müssen sich bis zum Release von Nintendos **Geist** gedulden – andere Ego-Shooter sind nicht in Sicht.



PS2 Feine Tapeten: Obwohl das Spiel mit den inzwischen betagten 'Renderware'-Routinen arbeitet, gibt's haufenweise hübsche Texturen zu bestaunen.



PS2 Lagerhaus-Rabatz: Um in Ruhe einen Gabelstapler zu stibitzen, muss Andrew zuerst das Wachpersonal ausschalten.



PS2 Aus den Schusswunden getroffener Widersacher spritzen Blutfontänen – ob's in Deutschland so bleibt?



Gut oder Böse?
Geschüttelt oder gerührt?
Leben oder Tod?
Heidi oder Shannon?
ALLES ODER NICHTS™
007™
Die Sicherheit der Welt liegt mal wieder in den Händen des besten Geheimagenten der Welt – in deinen. In einer brillanten Besetzung glänzen Pierce Brosnan in der Hauptrolle als James Bond, Shannon Elizabeth als Serena St. Germaine, Heidi Klum als Dr. Katya Nadanova und Mya als Agent Starling. Du setzt die neuesten Gadgets aus dem Q-Labor ein, fährst Bonds Aston Martin V12 Vanquish und besiegst die Schurken dank eines brandneuen Nahkampfsystems. Deine Reise führt dich auf vier Kontinente – und deine Mission lautet: Rette die Welt.
Starte deine Mission unter www.eagames.de
www.007aon.eagames.de
EA GAMES
Challenge Everything
MGM INTERACTIVE
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE

Obscure

Teenie-Horror für Erwachsene: Wie Ataris Grusel-Überraschung bewährte Survival-Elemente mit Mehrspieler-Spaß verknüpft.



PS2 Im Prolog offenbart sich das wahre Gesicht der Schule.

Eine typische Highschool in den heutigen USA: Studenten treffen sich auf dem Campus, schreiben Prüfungen und ertüchtigen sich auf dem Sportplatz. Doch dieser Nachmittag entwickelt sich für den Star-Basketballer der Schule zum Weg in die Hölle: Nach seinem Training sucht er seine vermisste Sporttasche und gerät dabei in die Fänge urplötzlich auftauchender Monster. Im spielbaren Prolog trifft unser Muster-Schüler auch auf einen unheimlichen, abgemagerten Mitstudenten. Doch seine Rettung führt beide ins Verderben, denn schon bald landen sie in den Fängen von Dämonen. Das Verschwinden bleibt jedoch nicht unbemerkt und fünf Kumpels machen sich auf, sie zu finden.

Was anfangs als Teenie-Film mit seichtem Horror beginnt, entwickelt sich schnell zum Höllentrip nach "Resident Evil"-Manier. Als Spieler habt Ihr freie Wahl, die fünf Studenten durch das blutige Abenteuer zu führen – jederzeit könnt Ihr den Charakter wechseln. Alle Protagonisten verfügen dabei über spezielle Fähigkeiten: Während einige Studenten Räume schneller durchsuchen, knacken andere flugs Schlösser. In den düsteren Schulräumen wird Interaktion groß geschrieben: Beim Durchsuchen fällt das zerstörbare bzw. verschiebbare Mobiliar auf. Schließlich müsst Ihr Euch nicht allein dem Dunkel stellen: Ein CPU-Partner unterstützt Euch tatkräftig und gehorcht auf Digi-Pad-Kommandos: So weist Ihr ihn an, hierzubleiben, zu folgen, zu helfen oder Waffen aufzunehmen.



PS2 Würg! Bei diesem fiesen Tentakel gibt es kein Entrinnen. Nur Euer Kamerad kann Euch mit bleihaltigen Argumenten noch helfen.

Horror für Zwei

Alter Hut, werden Survival-Horror-Kenner sagen, denn ein ähnliches Konzept wurde ja schon bei "Resident Evil Zero" verfolgt. Der Clou ist jedoch, dass ein zweiter Spieler jederzeit die Rolle des Gefährten übernehmen kann. So kommt gerade zu zweit ein spannendes Geschehen zustande, bei dem man das weitere Vorgehen genau abspricht. Effektiver Austausch von Gegenständen und Munition ist dabei unerlässlich. Während ein Held z.B. eine Tür knackt, muss der andere Monster mit dicken Wummen abhalten. Allerdings sind manche Untiere nur zu zweit besiegbar. Tatkräftige Unterstützung erhaltet Ihr natürlich von den obligatorischen Waffen wie Schrotflinte, Pistole, Revolver, Baseballschläger oder Metallstab. Die bizarren Höllen-Kreaturen stehen einem "Silent Hill" kaum nach: Neben kriechenden Zweibeinern erwarten Euch Tentakel-gespickte Hydras oder bizarre Fleischberge. Einen tödlichen Schwachpunkt haben aber viele Monster gemein: Lichtempfindlichkeit. So könnt Ihr Fenster einschlagen, um die Viecher



PS2 Zu zweit unterstützt Ihr Euch gegenseitig und löst auch verzwickte Rätsel. Rechts: Düstere Overlay-Texturen und spärliche Beleuchtung lassen dieselbe Szene in einem komplett anderen Licht erscheinen.

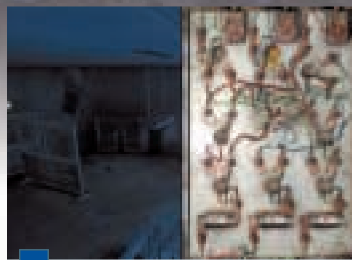




PS2 Um Euch vor lichtempfindlichen Monstern zu schützen, schlagt Ihr verdunkelte Scheiben ein und reißt Vorhänge von den Fenstern.



PS2 Dokumente und Videobänder geben erschreckende Hinweise.

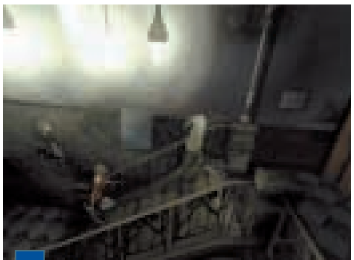


PS2 Unerlässlich: Originelle Puzzles fordern auch den Rätselfreund.

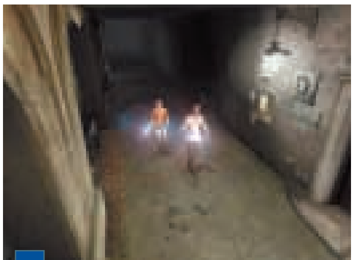
Publisher-Verwirrspielchen

"Obscure" auf der Suche nach Veröffentlichung

In der MAN!AC-Ausgabe 05/03 berichteten wir über einen Vivendi-Presse-Event, auf dem "Obscure" erstmals vorgestellt wurde. Danach herrschte Stille um den von Hydravision entwickelten Horror-Titel. Im Herbst 2003 fusionierte der zuständige französische Publisher Microids mit MC2 zu MC2-Microids. Die Adventure-Spezialisten, die auch selbst Spiele produzieren (u.a. "Syberia"), lassen sich gerne von Filmen inspirieren, was auch bei "Obscure" deutlich wird. Schließlich greift der Titel eine ähnliche Thematik wie der Film "Faculty" (1998) von Robert Rodriguez auf. Auch hier wird eine Schule zum Schauplatz bizarrer Ereignisse – Außerirdische bemächtigen sich der Körper der Lehrer, um ihre Brut über das ganze Land zu verteilen. Nur eine Hand voll Schüler kann das verhindern. Mit Atari fand sich nun endlich ein Publisher, der neben der Grusel-Action auch das Adventure-Sequel "Syberia 2" in hiesige Gefilde bringt.



PS2 Licht- und Schattenspiele sorgen für die richtige Portion Atmosphäre.



PS2 Nach Einbruch der Nacht sind Suchereien ohne Taschenlampe zwecklos.

mit Sonnenstrahlen zu vernichten. Leider klappt dies nach Einbruch der Nacht nicht mehr. So bleibt Euch nur eine Taschenlampe, die Ihr mittels Klebeband auch praktischerweise an Eure Waffe heftet.

Rätselstoff

Teamwork ist auch bei den ideenreichen Puzzles gefragt. So wird ein starkes Händchen beim Verschieben von Schränken verlangt, während manche Gegenstände nur über die klassische Räuberleiter erreichbar sind. Für ein eingerostetes Schloss müsst Ihr z. B. Säure aus dem Nebenraum holen. Das Problem: Das Zeug frisst sich schnell durch etwaige Plastikbehälter. Also sputet Euch, um die Soße nicht auf Eure Finger tropfen zu lassen.

Die detaillierte Grafik hinterlässt schon jetzt einen fast makellosen Eindruck. Feste Kameraperspektiven setzen das düstere Gemäuer in exquisiter 3D-Optik passend in Szene. Interessant ist dabei der Einsatz gruseliger Bump-Mapping-Texturen, die "Obscure" zusätzlichen Nervenkitzel spendieren. *ts*

Obscure

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

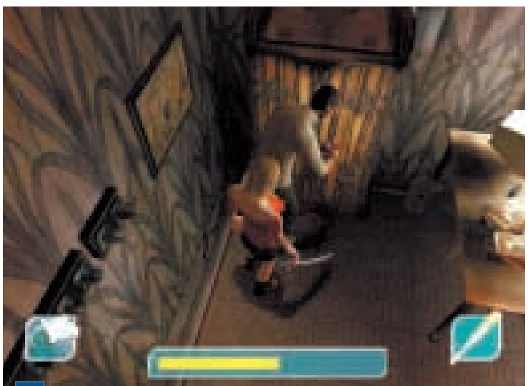
Xbox

Entwickler:	Hydravision, Frankreich
Hersteller:	Atari
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2. Quartal [PS2]
	2. Quartal [Xbox]

Vielversprechender Survival-Horror mit Schulszenario und flexiblem Zweispieler-Modus.

Gamecube-Alternative

Würfel-Besitzer üben sich weiter in Geduld und erwarten sehnlichst das erst 2005 erscheinende Resident Evil 4.



PS2 Das Schlösserknacken frisst je nach Charakter mehr oder weniger Zeit.



PS2 Pikant: Die automatische Kamera setzt wichtige Details immer ins rechte Licht.

Shadow of Rome

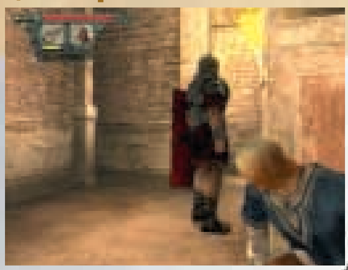


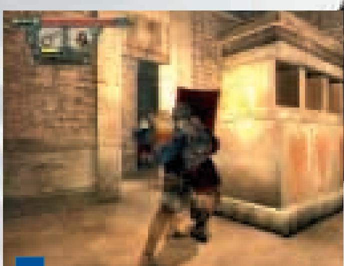
Zwei Mann gegen das römische Reich: Bewährt Euch bei Capcoms antikem Action-Adventure als Gladiator, Gespannlenker und schleichender Spion.

48 Jahre vor Christi Geburt ist das römische Imperium von Korruption und Gewalt zerfressen: Julius Caesar erkennt die Gefahr und will mit radikalen Reformen sein Reich zurück auf den richtigen Weg bringen, wird aber vor Umsetzung dieser Pläne bekanntlich von Sohnemann Brutus ins Jenseits befördert. Die Schuld an diesem heimtückischen Mord schiebt man allerdings dem arglosen Berater Uesnius zu, der prompt dafür den Tod erleiden soll. Das wiederum mag sein Sprössling Agrippa nicht zulassen und kehrt deshalb eilends von den Schlachtfeldern nach Rom zurück. Dort fasst der erfahrene Soldat zusammen mit seinem klugen Freund Octavius den Plan, seinen Vater vor der Exekution zu bewahren.

Im Namen des Vaters

In "Shadow of Rome", dem neuen Project des "Onimusha 2"-Teams, übernehmt Ihr die Kontrolle des mutigen Duos, das sich die Aufgaben teilt: Führt Euch ein Level in die Gladiatorenarena oder steht ein Wagenrennen bevor, geht Agrippa mit Kampferfahrung und Muskelkraft zur Sache. Ist dagegen geschicktes Vorgehen oder heimliches Durchschleichen von Palästen und Zitadellen gefragt, kommt der schmächtigere, aber klügere Octavius zum Einsatz. Capcom verspricht dazu, den Spielverlauf in späteren Abschnitten Eurem Können anzupassen: Zeichnet Ihr Euch also bei Kämpfen oder Spionagemissionen besonders aus, tauchen daraufhin mehr Levels der entsprechenden Art auf.





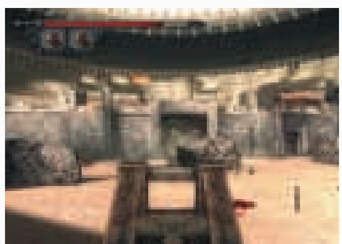
PS2 Erst schauen, dann würgen: Überrascht Wachen, um sie matt zu setzen.



PS2 Spion im römischen Reich: Blondschopf Octavius bevorzugt eine vorsichtige Vorgehensweise anstelle des direkten Angriffs.

Mit Hirn und Haue

Steht Agrippa Kontrahenten wie feindseligen Gladiatoren oder Raubtieren gegenüber, geht es kräftig zur Sache: Mit verschiedenen Schwertern, Speeren und anderen Meuchelwerkzeugen schlagt Ihr ohne Rücksicht auf Verluste zu, bis das Blut in Strömen fließt und Kontrahenten zerstückelt am Boden liegen – ob dermaßen explizite Gewalt auch in der deutschen Fassung erhalten bleibt, ist zweifelhaft. Die Wagenrennen laufen



PS2 Zielwasser getrunken? Das Katapult trifft nur bei genauer Ausrichtung.

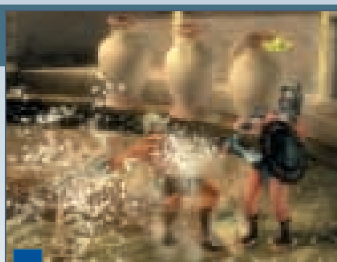
Ab in die Arena

Das römische Reich feiert ein Comeback



XB Rempeln und Peitschenhiebe inklusive: Die Gespannraserei "Circus Maximus".

Seit dem mehrfach Oscar-prämierten Epos "Gladiator" mit Russell Crowe sind auch Software-Entwickler wieder auf den Geschmack gekommen: Spiele rund um die Caesaren-Zeit kommen bei der Kundschaft an, weshalb die letzten Jahre zahlreiche Titel den Weg in die Regale fanden. Ausgerechnet zu besagtem Film existiert keine Lizenzumsetzung, dafür kramte Microids den Charlton-Heston-Klassiker **Ben Hur** (PS2, 2003) hervor: Kämpfe gibt's darin keine, dafür betätigt Ihr Euch wie im THQ-Vertreter **Circus Maximus** (PS2/Xbox, 2002) als Streitwagenfahrer. Kräftig gemetzelt wird bei Acclaim in **Gladiator: Schwert der Rache** (PS2/Xbox, 2003), das deutsche Zocker in zwei Geschmacksrichtungen erhalten: Bei der ungekürzten und nicht jugendfreien Originalfassung spritzt das Blut und fliegen Gliedmaßen wie im alten Rom, bei der kräftig entschärften Version dürfen dafür bereits 12-jährige ans Pad. Spielerisch ganz andere Pfade schlagen schließlich **Gladius** (PS2/Xbox/NGC, 2003) und der PC-Titel **Rome: Total War** (2004) ein, denn hier zählt nicht die rohe Muskelkraft, sondern strategisches Denken bei imposanten Einzel- und Massenschlachten.



PS2 Je nach Fassung schweiß- oder blutgetränkt: "Gladiator: Schwert der Rache".



PS2 Metzeln im Morgenrot: Nicht nur in der Arena wird gekämpft.



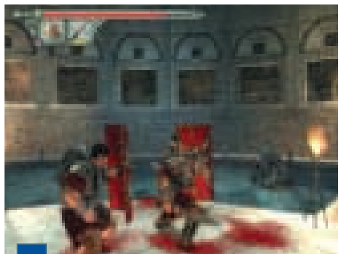
PS2 Die Ex-Gladiatorin Claudia hilft Euch gelegentlich aus.



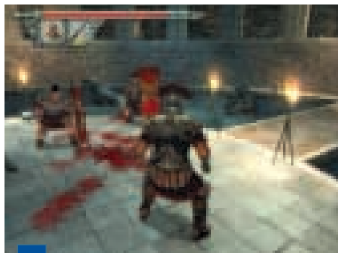
PS2 Mehr als nur eine Fleischwunde: Wer nicht aufpasst, verliert unter den Augen der tobenden Massen im Kolosseum schon mal eine Gliedmaße.



PS2 Im Getümmel geht es rund: Agrippa muss sich immer wieder mit einer deutlichen Feindes-Übermacht auseinandersetzen. Hagelt es dann Hiebe, wird die Schlacht durch dynamische Kameraperspektiven stilvoll in Szene gesetzt.



PS2 Nur keine Hemmungen: Bei Schwerteinsatz fließt reichlich Blut.



PS2 Feige Feinde: Agiert geschickt, sonst fangen die Schilde Schaden ab.

nicht weniger zimperlich ab, so mancher Gegner ist nur mit handfesten Peitschenhieben aus der Bahn zu werfen.



PS2 Gelegentlich muss Agrippa bei klassischen Wagenrennen ran: Fahrgeschick alleine reicht nicht zum Triumph, da die Konkurrenz mit Peitschenhieben nicht geizt.

Octavius wiederum könnte ein vorchristlicher Ahne von Solid Snake und Sam Fisher sein: So gekonnt wie die neuzeitlichen Spione spitzelt der Römer vorsichtig um Ecken, duckt sich zur Tarnung hinter Wände oder schleicht sich lautlos an arglose Wachen heran, um sie dann außer Gefecht zu setzen. Auch Grips ist gefragt, wenn Ihr Gegenstände einsammelt und zur Überwindung von rätsellastigen Stellen kombiniert.

Die ersten Spielsequenzen versprechen technisch einiges, denn bei "Shadow of Rome" kommt eine modifizierte Grafik-Engine des Samurai-Abenteuers "Onimusha 3" zum Einsatz. Die überzeugt schon jetzt mit edel animierten und polygonreichen Charakteren sowie detaillierten Umgebungen, die das Flair der imperialen Umgebung gelungen rüberbringen. Aufwändige FMV-Sequenzen stützen die Handlung, bei der Ihr auch auf echte historische Figuren stoßt. Einziger Wermutstropfen: Europäische Sandalenträger müssen sich noch bis 2005 gedulden. *us*

Shadow of Rome

Playstation 2

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2005

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Vielversprechender wie toll anzusehender Genre-Mix mit blutigen Gladiatorenkämpfen, Schleichmissionen und Wagenrennen.

Xbox-Alternative

Andere Kultur, ähnliches Prinzip: Xbox-Abenteurer schleichen und metzeln als Ninja ab März bei **Technu: Return From Darkness.**

Gamecube-Alternative

Würfelhelden müssen mit modernen Varianten ohne Klingeneinsatz vorlieb nehmen: **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** erscheint im Frühjahr.

Unreal 2: The Awakening

Wie im Wilden Westen: Auf dem Minenplaneten wüten die Aliens, doch Marshal John Dalton sorgt für Recht und Ordnung.

Die Ego-Shooter-Serie "Unreal" ist in erster Linie für ihren Multiplayer-Aspekt bekannt: In "Tournament"- und "Championship"-Arenen treten die Spieler zum sportlichen Deathmatch an. Die beiden Soloabenteuer "Unreal" und "Unreal 2: The Awakening" besitzen auf dem PC dagegen keinen Mehrspieler-Part. Das soll sich aber zumindest beim zweiten Teil auf der Xbox ändern: Die Alien-Jagd in den Minenschächten werdet Ihr im Coop-Modus zocken können, bis zu acht Live-Spieler wählen außerdem den brandneuen XMP-Modus. Hier kämpft man in zwei Teams, brettert mit Buggys zur feindlichen Basis und klaut Artefakte. Gute Zusammenarbeit erfordert dabei nicht nur Sturmtaktik, sondern auch Ressourcen-Management: Ihr erobert Respawn-Punkte, aktiviert Generatoren und verstärkt mit Kraftfeldern die Verteidigung – eine komplexe Variante von 'Capture the Flag'.

Düstere Schächte

Die meiste Zeit werdet Ihr aber trotzdem im umfangreichen Soloabenteuer verbringen: Nach empfangenem Notruf landet Ihr auf dem Alien-verseuchten Planeten und beginnt umgehend mit der Säuberung. Ihr ballert mit 13 Waffen, darunter fünf exotische Alien-Wummen und acht konventionelle Waffen wie Magnum, Raketenwerfer und Sturmgewehr. Der einzig Überlebende in der Minenkolonie ist ein Arbeiter, der sich in der Zentrale verschanzt hat – via Gegensprechanlage und Sicherheitskamera haltet Ihr ständig Kontakt. Das ist nicht nur eine willkommene Abwechslung zu den fordernden Einsatzleitern in "Halo" & Co., sondern bringt auch mehr Interaktion in die Handlung. Außerdem wird Euch "The Awakening" mit aufwändiger Stollenarchitektur, tollen Flammen- und Partikeleffekten begeistern: Die PC-Version haute Fans des Erstlings grafisch vom Hocker, inhaltlich bemängelten allerdings viele den schwachen Spannungsbogen. Hoffentlich kann Atari mit Verbesserungen und neuen Modi die Mankos ausmerzen. *oe*



XB Mit der Lanze verteilt Ihr Elektroschocks: Wenn die Munition knapp wird, dürft Ihr auch die Alien-Waffen sammeln und gegen ihre Erfinder richten.



XB Da fliegen die Fetzen: Der Granatwerfer verarbeitet die Aliens zu blauen Schleimpfützen.



XB Aufmunternd: Solange der Arbeiter Euch durch die Kameras beobachten kann, kommentiert er Eure Schusswechsel.



XB Zwei Augen im Dunkeln: Es gibt auch viele düstere Abschnitte, in denen gewaltige Golems lauern.

Unreal 2: The Awakening

Xbox

Entwickler:	Tantalus Interactive, USA
Hersteller:	Atari
Genre:	Action
D-Termin:	März 2004

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Mehr Spaß durch mehr Spieler: Atari verbessert die Alien-Jagd mit Coop- und Online-Modus.

Playstation-2-Alternative

Auch in Take 2s **Red Dead Revolver** werdet Ihr als Marshal Verbrecher jagen, diesmal aber wirklich im Wilden Westen.

Gamecube-Alternative

Alien-Jäger freuen sich auf den zweiten Teil von Nintendos **Metroid Prime**, der noch in diesem Jahr erscheinen soll.

DIE NEUE SENSATION AM PC
&
KONSOLENMARKT





Fahrenheit

Cineastische Abenteuer-Hoffnung: Vivendis Software-Thriller verspricht revolutionäre Impulse fürs Knobel-Genre – ein erster Lagebericht.

Kann sich noch jemand an die Dreamcast-Utopie "The Nomad Soul" erinnern? Wohl kaum, denn trotz filmreifer Präsentation und einem Gastauftritt von Pop-Barde David Bowie ging der Adventure-Cocktail gnadenlos unter. Derartige Konsumenten-Ignoranz dürfte dem aktuellen Projekt von Entwickler Quantic Dream erspart bleiben: Verspricht "Fahrenheit" doch erwachsene Rätsel-Unterhaltung fernab von ausgetretenen Genre-Pfaden. MAN!AC ließ sich ergo nicht zweimal bitten, um die Franzosen-Software vor Ort ins Preview-Visier zu nehmen.

Zivilisation am Abgrund

New York City: Eine fürchterliche Serie von Ritualmorden hält den Ostküstenmoloch in Atem. Neun vormals brave Menschen erstechen ohne erkennbares Motiv arglose Mitbürger und faseln von Visionen, welche sie zur Bluttat getrieben hätten – die örtliche Polizei steht vor einem Rätsel. Zu allem Überfluss spielt auch das weltweite Klima verrückt: Die Temperaturen sinken weit unter den Gefrierpunkt und Schnee bedeckt selbst Südsee-Regionen – Meteorologen munkeln gar von einer neuerlichen Eiszeit! Vor diesem Hintergrund greifen Konsolen-Zocker ins "Fahrenheit"-Geschehen ein: Als Lucas Cane erlebt Ihr quasi aus erster Hand, wie die zuvor erwähnten Serienkiller vorgehen. Scheinbar unter Hypnose stehend, meuchelt Euer Polygon-Banker nämlich einen unschuldigen Mann. Dumm nur, dass das Tötungsdelikt auf einer stark frequentierten Restaurant-Toilette stattfindet: Blutverschmierte Hände, ein Messer und nicht zuletzt die entstellte Leiche würden Euch sofort als Täter identifizieren. Während sich clevere Verbrecher sofort an die Entfernung der genannten Beweise machen, flüchten Faulpelze ungeniert durch den Haupteingang des Fresstempels. Doch falsch gedacht, letztere Stümperei führt bei "Fahrenheit" nicht zwangsläufig zum Game Over: Vielmehr propagiert der Digi-Krimi spielerische Entscheidungsfreiheit – unzählige Lösungswege inklusive. Noch ambitionierter: Die Vorgehensweise von Lucas Cane nimmt massiven Einfluss auf den zweiten Story-Strang. Dort schlüpfen Sofa-Abenteurer in die Uniform der Polizistin Carla Valenti – ratet mal, welchen Mordfall die Dame gerade untersucht? So übernehmt Ihr sowohl die Rolle von Jägerin als auch Gejagten!

Ich hab' den Dreh raus!

Das Ende der Ideen-Fahnenstange ist damit jedoch längst nicht erreicht, denn in puncto Steuerung betritt Quantic Dream ebenfalls Neuland: Dient der linke Stick als typischer Lauf-Kommandant, lassen sich sämtliche Interaktionen via rechtem Pendant bewältigen. So öffnet etwa eine schwungvolle Halbkreis-Drehung verschlossene Türen und Objekte werden durch Drücken in die entspre-

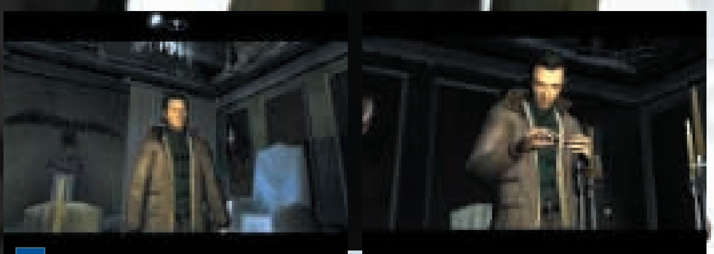
▪ ▪ ▪ Französische Puppenspieler ▪ ▪ ▪

Wie Entwickler Quantic Dream in neue Animations-Sphären vorstößt

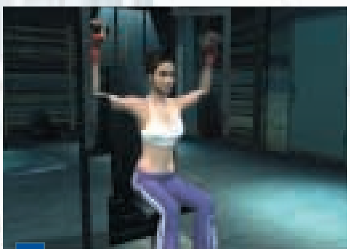
Um das Protagonisten-Sortiment von "Fahrenheit" mit Leben zu füllen, greifen die Macher ganz tief in die Hightech-Trickkiste. Größter Stolz der Fanzosen: Im hauseigenen Motion-Capturing-Studio wurden über 20 Stunden an lebensechten Animationen aufgezeichnet. Besonders die Gesichtszüge der Charaktere spiegeln dank beweglicher Mimik menschliche Gefühle wieder: "Ich will nicht sagen, dass die Emotionen-Erzeugung von 'Half-Life 2' schlechter ist, aber unsere ist einfach viel schneller", konstatiert Quantic-Dream-Gründer David Cage.



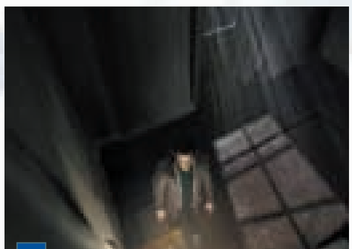
Polygon-Charaktere mit Seele: Während die Gesichtsanimationen (links) per Cyber-Handschuh gesteuert werden, kommt bei den restlichen Gliedmaßen das so genannte Motion-Capturing zum Einsatz (rechts).



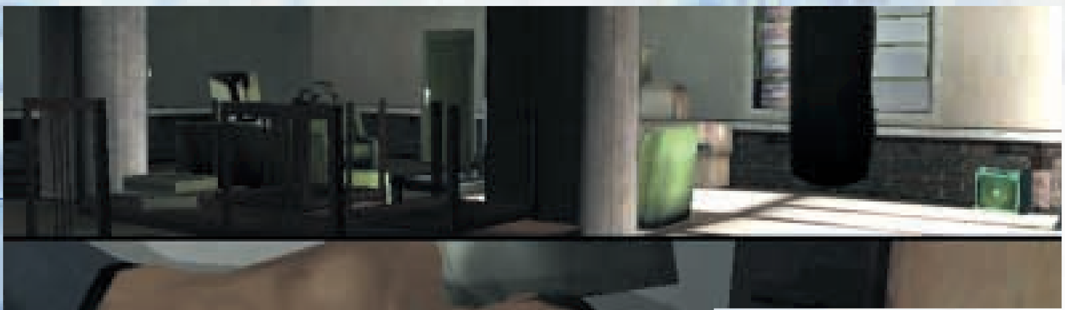
PS2 Steuerung mit Pfiff: Die Einblendung am oberen Bildrand zeigt Euch, dass Lucas hier eine Kerze anzünden respektive Licht machen kann.



PS2 Sexy Minispiel: Carla hält sich durch eine kleine Trainingseinheit fit.



PS2 Spektakulär: Der Lichteinfall durchs Fenster wirft Echtzeit-Schatten.

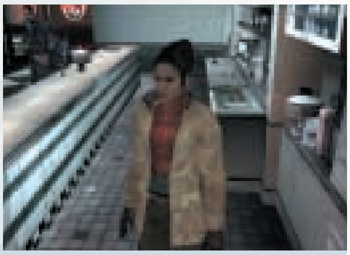



PS2 Sinnvolles Stilmittel: Die schicke Splitscreen-Darstellung verkommt nicht zum unnötigen Selbstzweck, sondern liefert wichtige Lösungshinweise.

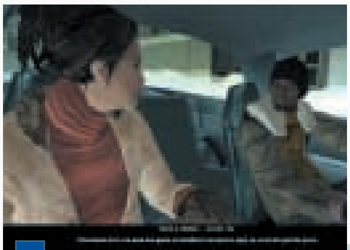


PS2 Bizarr: Euer Held wird fortwährend von dubiosen Visionen geplagt.



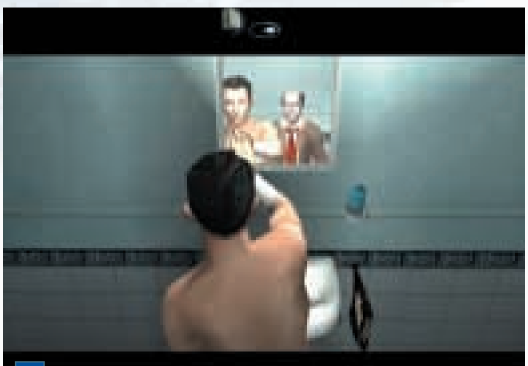



PS2 Was ist hier bloß passiert? Mit Carla untersucht Ihr die Tatorte der Ritualmorde. Mal sehen, welche Beweise der unvorsichtige Lucas hier zurückgelassen hat.

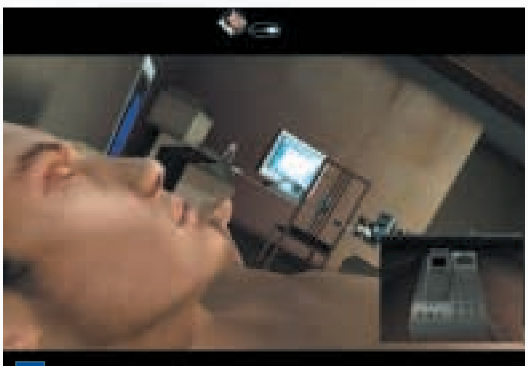



PS2 Kein Adventure ohne Plaudereien: In Gesprächen mit Cop-Kollegen oder einer alten Oma (rechts) stellt Ihr per Multiple-Choice-Verfahren kluge Fragen.

chende Richtung aufgeklaubt – eine ebenso simple wie innovative Kontroll-Methode. Schön auch, dass all diese Maßnahmen analog vonstatten gehen: Wollt Ihr beispielsweise den Wackelkontakt eines Handföns per Faustschlag reparieren, hilft nur eine ruppige Knüppel-Bewegung – sanftes Rütteln produziert höchstens einen lahmen Klaps. Ähnlich unverbrauchte Eindrücke hinterließ die Kameraführung der französischen Adventure-Revolte: Ihr müsst nämlich nicht auf die Künste der Blickwinkel-Automatik vertrauen, sondern legt auf Wunsch selbst Hand an. Ob Ego-Sicht, Splitscreen mit Beobachtungs-Funktion (etwa für Vorgänge im Nebenzimmer) oder Weitwinkel à la "Ico" – Hobby-Voyeure kommen hier voll auf ihre Kosten. Und wenn die Betrachtungsweise dann doch mal selbsttätig wechselt, steht eine Vision an: Diese imaginären Filme zeigen Euch Geschehnisse aus der Zukunft – je mehr Knöpfe Ihr korrekt nachdrückt, desto länger wird die hilfreiche Vorschau. Apropos Visionen: Können die Entwickler ihre gesteckten Ziele tatsächlich erreichen, dann steht uns eine Neuerfindung des totgesagten Adventure-Segments bevor – das erste Probespiel wirkte jedenfalls äußerst verheißungsvoll! *tk*



PS2 Atmosphärische Spielerei: Je sanfter Ihr den Analogstick dreht, desto langsamer geht der Spiegelschrank auf.



PS2 Guten Morgen, liebe Sorgen! Damit Lucas endlich aufsteht, öffnet Ihr per Knüppel-Kontrolle vorsichtig seine Augen.

Fahrenheit

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Quantic Dream, Frankreich
Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Adventure
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]

Endzeit-Abenteuer mit neuartiger Analog-Handhabe und ambitionierter Story – hoffnungsvoll!

Gamecube-Alternative

Hybridentwicklung, die sich nur in kleinen grafischen Details von der PS2-Variante unterscheidet. D-Termin: November 2003

Darkwatch: Curse of the West



Vampirjagd im Wilden Westen: Sammys Ego-Knallerei schickt Euch durchs wohl kurioseste Szenario der Videospiel-Historie!



PS2 Todesritt: Aus dem Sattel ballert Jericho auf anstürmende Zombies.

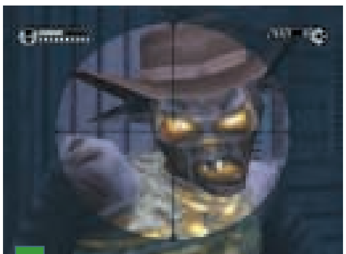
Sie verarbeiten ihre Opfer zu Brennstoff, basteln aus deren Hautfetzen schützende Umhänge oder stellen gleich Massenvernichtungswaffen her – nicht gerade typisch für Videospiel-Helden! Allerdings sprechen triftige Gründe fürs rüde Gebaren der titelgebenden 'Darkwatch'-Union: Sieht sich der Wildwest-Orden doch als einzig adäquater Gegenpol zu Blutsaugern und anderem Monster-Gesindel. Wie Cowboy-Recke Jericho Cross zwischen diese unheilvollen Fronten gerät, erfahren Hobby-Pistoleros während des Auftaktlevels: Seinem gesetzlosen Job als Zugräuber nachgehend, gerät der Unglücksrabe an eine Lokomotive voller Vampire – einen Halsbiss später mutiert auch Jericho zum passionierten Knoblauch-Hasser. In Diensten der erwähnten 'Darkwatch'-Truppe startet Euer bleiches Alter Ego alsdann zur persönlichen Vendetta gegen seine blutrünstige Neuverwandtschaft. Glück im Unglück: Seit der bisigen Begegnung verfügt Mister Cross über anormale Fähigkeiten, die den Ego-Alltag genüsslich auflockern. So überrumpelt Ihr Eure Feinde per 'Vampire Jump' aus der Luft, lugt via 'Vampire Vision' durch solide Mauern und saugt geschlagenen Schurken die Seele aus. Letzterer Innereien-Klau fungiert hier als Erfahrungs-System: Wer fortwährend Halunken-Geister schluckt, darf etwa seine Energieleiste erweitern respektive Boni in puncto Schusspräzision einsacken.

Todesritt mit Kult-Potenzial

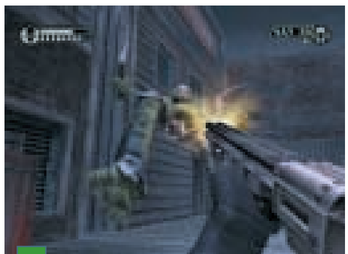
Gleichwohl kommt "Darkwatch" primär als furiose Ego-Schießerei ohne große Kompromisse daher: Ob Maschinengewehr, Raketenwerfer oder Schrotflinte – Kuhjunge Jericho pumpt seine monströsen Widersacher allseits mit Blei voll. Lauffaule Zocker schwingen sich zudem bei jeder Gelegenheit aufs Ross: Dann galoppiert Sammys Westernheld wie einst John Wayne durch die Polygon-Prärie und lässt vom Sattel aus seine Knarren sprechen – Hossa! Was ob dieser Elemente bereits nach einem zünftigen Action-Machwerk riecht, bekommt dank innovativer KI-Routinen gar noch mehr Hit-Aroma: Sämtliche Computer-Charaktere merken sich nämlich Eure guten wie fiesen Taten und verpassen Euch so eine entsprechende Reputation. Familienväter beispielsweise, deren Tochter Herr Cross aus Versehen erschossen hat, werden beim nächsten Stelldichein eher gereizt denn freundlich reagieren – wer will's ihnen verdenken! Damit dieses künstliche Gedächtnis nicht zum lahmen Schnickschnack verkommt, versprechen die Entwickler eine lebendige Welt voller Alternativ-Lösungen und selbsttätig agierender CPU-Helfer. Ob's tatsächlich funktioniert, überprüfen wir bei Gelegenheit anhand einer spielbaren Fassung – seid gespannt! *tk*



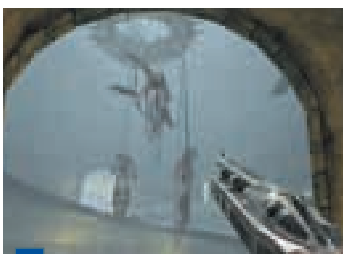
XB Ganz schön frech: Die Skelett-Krieger beharken Euch nicht nur mit ihren scharfen Krallen, sondern packen auch noch explosive TNT-Fässer aus – schnell weg!



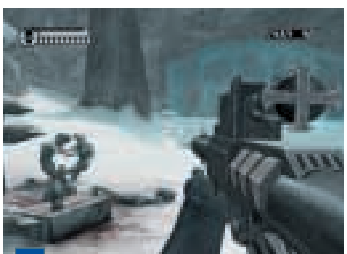
XB Zwischen die Augen: Per Sniper-Wumme legt Ihr untote Cowboys um.



XB Ego-Standard: Die Schrotflinte erweist sich als perfekte Nahkampf-Waffe.



PS2 Schaurig: Eure Western-Expedition führt durch verwunschene Höhlen.



PS2 Mit der dicken Kruzifix-Knarre hebt Ihr jedes Monster aus den Socken.

Darkwatch: Curse o. t. West

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Sammy, USA
Hersteller:	Sammy
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Für eine Hand voll Zombies: makaber-innovative Wildwest-Knallerei mit ambitionierten KI-Routinen und coolem Antiheld.

Gamecube-Alternative

Kein Würfel-Western in Sicht: Cube-Ballermänner schlagen sich stattdessen in Capcoms **Resident Evil 4** mit untotem Gesindel herum.



XB Über die genauen Details des Crash-Modus sagt Criterion zwar noch nichts, verspricht aber zumindest eine Hollywood-reife Inszenierung.



Burnout 3

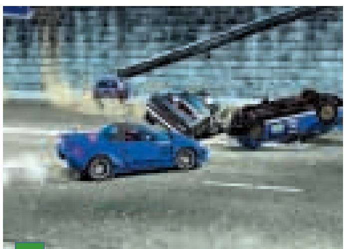
Noch schneller, noch wilder, noch spektakulärer: Criterion hetzt Euch zum dritten Mal mit Vollgas durch den Verkehr.



XB Für szenarische Abwechslung ist erneut gesorgt: Egal ob Großstadtdschungel oder heimelige Waldstrecke – Zeit für Sightseeing habt Ihr aber sowieso nicht.

Electronic Arts gönnt sich den Temporausch: Feierte der amerikanische Software-Gigant mit "Need for Speed Underground" den Verkaufserfolg des letzten Weihnachtsfests, werden nun Nägel mit Köpfen für den kommenden Herbst gemacht. Was bereits als Gerücht die Runde machte, steht mittlerweile offiziell fest: Der dritte Teil der pfeilschnellen "Burnout"-Serie von Criterion erscheint diesmal über EA.

Was für PS2-Bleifüße kein Problem ist, sorgt bei Xbox-Kollegen für Frust, denn die spannendste angekündigte Neuerung bleibt ihnen somit vorenthalten: "Burnout 3" hegt nämlich ambitionierte Online-Optionen, die dank der bekannten Streitereien zwischen Microsoft und Electronic Arts für Live-Zocker wegfallen – schade für uns, gut für Sony.
Trotzdem soll "Burnout 3" auch so wieder genug bieten, um jeden Zweifler in den Bann zu ziehen: Für Soloraser wird der Umfang aufgebohrt, um rund ein Drittel länger sitzt Ihr hinter dem Lenkrad – der wiederkehrende coole Crash-Modus ist dabei noch nicht mal mitgezählt.



XB Die Karosserien lassen sich noch stärker in Einzelteile zerlegen.



XB Platz da: Wer gelungen rempelt, kassiert Bonuspunkte.

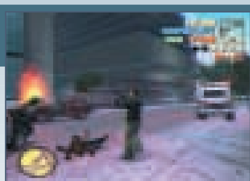
Rasen ohne Respekt

Über frische Spielmodi schweigt sich Criterion noch weitgehend aus, Polizeieinsätze wurden allerdings wegrationalisiert: Der Schwerpunkt liegt diesmal deutlich mehr auf hartem Einsatz, bei dem Ihr auch vor unfairenRemplern nicht zurückschrecken solltet – das geht eben ohne Ordnungshüter besser. Für zusätzliche Spannung sorgt die erhöhte Gegnerzahl, nun habt Ihr es mit fünf Konkurrenten zu tun. Trotzdem verspricht Criterion eine noch detailreichere und flottere Polygon-Optik mit Crashes in Spielfilm-Qualität – sowohl beim Solospiel vor dem heimischen Fernseher als auch im (wie erwähnt leider nur für PS2-Netzwerker geplanten) Online-Duell. Als erstes Konsolen-Rennspiel überhaupt soll "Burnout 3" zudem bei Internet-Rasereien auch mit CPU-Verkehr funktionieren – ein ebenso ambitioniertes wie vielversprechendes Ziel. *us*

▪ ▪ ▪ Moneten dank Middleware ▪ ▪ ▪

Der Siegeszug der Renderware-Tools

Obwohl Criterion Vorzeige-Software wie "Burnout" oder den futuristischen Schwebeboardtitel "Airblade" (PS2, 2001) fabrizierte, feiert die Firma mit einer anderen Errungenschaft die größeren Erfolge: Das schlicht "Renderware" betitelte Software-Paket, das anderen Entwicklern praktische wie leistungsfähige Werkzeuge zur leichteren Programmierung der aktuellen Konsolengeneration bereitstellt, schlug ein wie eine Bombe. In nicht wenigen Knallern der letzten Jahre erkennen Zocker bei der Betrachtung des Vorspanns, dass auf das Grafik-, Sound-, AI- oder Physikpaket von Criterion zurückgegriffen wurde. So saust z.B. Segas Maskottchen bei "Sonic Heroes" mit Hilfe von Renderware über den Bildschirm, auch die 3D-Verbrecher-Epen der "Grand Theft Auto"-Serie entstanden unter Einsatz des mächtigen Middleware-Pakets.





"Grand Theft Auto 3" (PS2, 2001), "Sonic Heroes" (Xbox, 2004)

Burnout 3

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

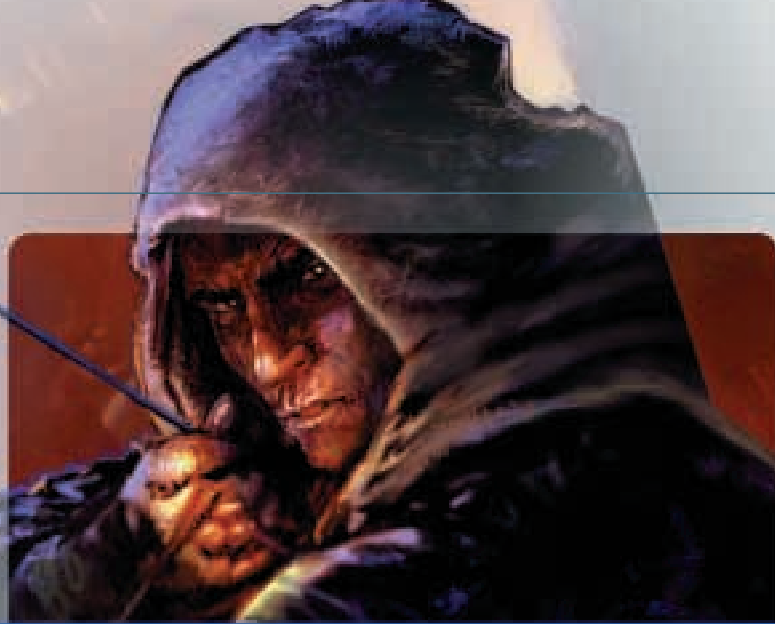
Xbox

Entwickler:	Criterion, England
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]

Top-Bleifußfutter: Die Edelfortsetzung verspricht noch bessere Grafik und (auf PS2) spannende Onlinerennen.

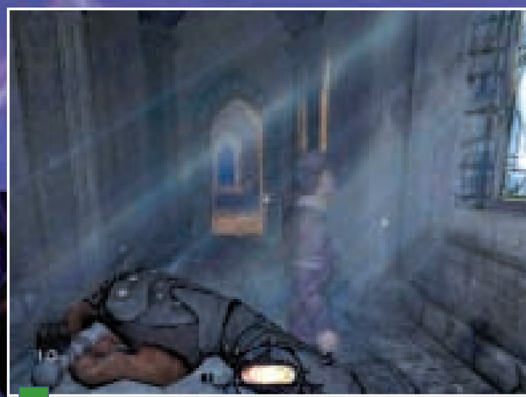
Gamecube-Alternative

Wie inzwischen so oft, bleiben Würfelraser erneut außen vor – da hilft nur der Griff zum EA-Kollegen **Need for Speed Underground**.



Thief Deadly Shadows

Heimlichtuerei mit Hit-Garantie: Eidos' historischer "Splinter-Cell"-Konkurrent kommt auf leisen Sohlen – und schindet trotzdem gewaltigen Eindruck!

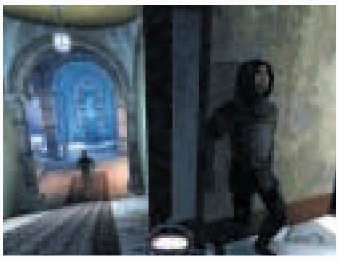


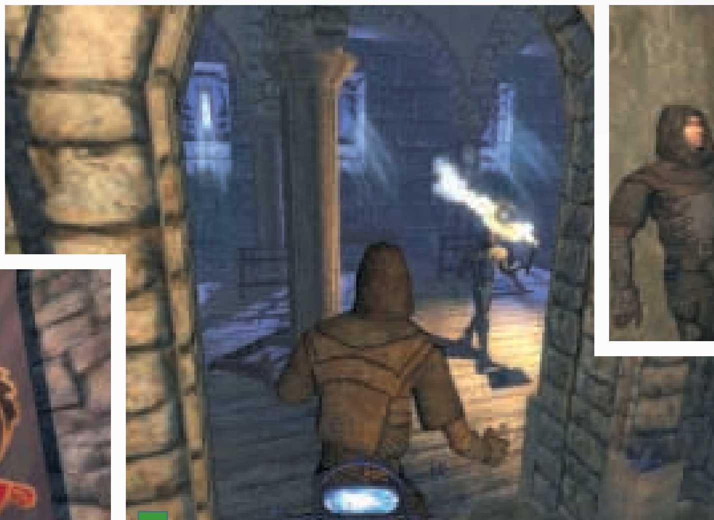
XB Mitreißend: Durch die Darstellung der Gliedmaßen Eures Recken wird das 'Mittendrin'-Gefühl verstärkt.

Preisfrage: Wer liebt Schatten, stiehlt sich in den Rücken von Wachmännern und hinterlässt keine Spuren? Falsch gedacht! Hiermit ist keineswegs "Splinter Cell"-Protagonist Sam Fisher gemeint, sondern Digi-Langfinger Garrett. Letztgenannter schlich nämlich schon lange vor Ubisofts Stealth-Ikone durch zwei mehr oder minder erfolgreiche PC-Abenteuer. Teil 3 der "Thief"-Reihe soll nun auch im Konsolen-Segment einschlagen wie eine Bombe: Erscheint die aktuelle Episode mit dem vielsagenden Untertitel "Deadly Shadows" doch erstmals für Microsofts Xbox.

Jetzt auch von hinten!

Hightech-Spione mit einschlägiger "Metal Gear Solid"-Vergangenheit müssen sich dabei auf ein ungewohntes Szenario gefasst machen: Ihr huscht als Meisterdieb Garrett zu keiner Zeit durch futuristische Militärbasen. Stattdessen gleicht der banal als 'Die Stadt' titulierte Schauplatz einem atmosphärischen Cocktail aus europäischem Mittelalter und viktorianischer Blütezeit – ergo leben hier edle Ritter im bizarren Gleichklang mit experimentellen Dampfmaschinen. Die Bewohner dieser Mischmasch-Welt gehen ebenfalls als Unikate durch: So strebt der religiöse 'Hammeristen'-Kult nach Zucht und Ordnung, während primitive 'Heiden'-Anhänger ihren Naturgott anpreisen. Solch Sammelsurium an Gesinnungen schreit nach ordnender Hand durch eine dritte Partei: Die 'Hüter' ziehen im Hintergrund ihre Fäden und handeln gemäß althergebrachter Prophezeiungen. Ausgerechnet dieser mysteriöse Trupp fungiert in "Deadly Shadows" als Auftraggeber Eures Recken: Sabotiert feindliche Fabriken, infiltriert Herrenhäuser, führt Attentate auf Oppositionelle aus und stibitzt Artefakte. Damit Xbox-Schleicher niemals den Überblick verlieren, baut Entwickler Ion Storm (u.a. "Deus Ex") auf zwei grundverschiedene Perspektiven: Ihr schaut entweder durch die Ego-Augen von Garrett oder blickt Eurem Klau-Experten über die Third-Person-Schulter. Entscheidungsfreudige Zocker freuen sich weiterhin über den offenen Spielverlauf: Zwischen den Hauptmissionen dürft Ihr stets optionale Stadtteile besuchen, wo sowohl Story-erhellende Dokumente als auch wertvolles Diebesgut auf Euch warten. Wer richtige Herausforderungen sucht, wird indes beim zentralen Einsatz-Dutzend glücklich: Nur hier trifft Garrett auf gewiefte Wachmänner, die handfeste Auseinandersetzungen geradezu lieben. Um eben jene Konfrontationen zu vermeiden, stehen Euch zahlreiche Versteck-Op-

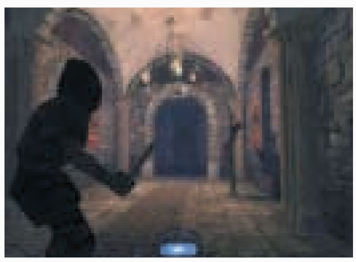




XB Optimierte Außendarstellung: Auf Wunsch schaltet Ihr in die Verfolger-Perspektive um und schaut Eurem fein animierten Polygon-Räuber über die Schulter – "Splinter Cell" lässt grüßen!









XB Bogenschütze: Mit seinen Pfeilen legt Garrett jeden Bösewicht flach. Dumm nur, dass sich die mittelalteriche Waffe nur sehr langsam nachladen lässt.



XB Keine Kompromisse: Selbst vor Damen macht Euer Meisterdieb nicht Halt.

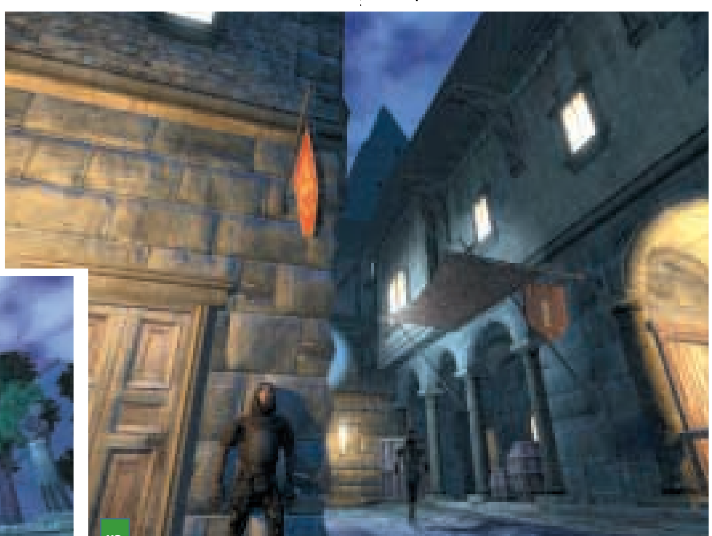


tionen zur Verfügung: Kluge Räuber pressen sich an die nächste Wand, lugen vorsichtig um Ecken und tapsen lautlos an etwaigen Aufpassern vorbei. Schön auch, dass der Mittelalter-Held über gewitzte Gimmicks verfügt: Während etwa Rauchbomben feindliche Blicke vernebeln, öffnet der Dietrich jedes Schloss. Als bester Einsatzhelfer stellt sich jedoch Garretts Bogen heraus: Mit der altertümlichen Projektilwaffe verschießt Ihr diverse Pfeilarten, die selbst Robin Hood neidisch machen. Wasserbolzen löschen Fackeln bzw. wischen verräterische Blutspuren weg, die Feuerspitzen brutzeln Bösewichte und das Gas-Pendant legt selbige ruckzuck schlafen. Für handfeste Auseinandersetzungen stehen unterdessen Dolch wie Knüppel bereit: Ein wohl dosierter Hieb in den Rücken bringt jeden Halunken um die Ecke. Weil "Thief" darüber hinaus moderne Physik-Routinen verwendet, kann auch Mobiliar zum tödlichen Instrument mutieren: So setzt Ihr wartendes Personal via Kistenwurf außer Gefecht oder zündet gleich ganze Wachhütten an.

Im Dunkeln ist gut...

Doch was wäre ein Stealth-Spektakel ohne akurate Schatten-Darstellung? Auch diese Pflichtlektion besteht Ion Storm mit Bravour, denn jede Lichtquelle lässt sich in Echtzeit von Spielerhand manipulieren: Egal ob Ihr Fenster schließt oder Schränke vor Lampen stellt – Interaktion ist hier Programm. Apropos Programm: Für "Deadly Shadows" nutzt Ion Storm weiterentwickelte Software-Bibliotheken von "Deus Ex: Invisible War" (siehe Test ab Seite 54). Im Klartext: Reduzierte Ladezeiten sowie eine erhöhte Bildrate dürften sogar penible Technik-Puristen zufriedenstellen. Es scheint demnach so, als könnte Genre-Gott Sam Fisher respektable Konkurrenz erwachsen – die Luft auf dem Stealth-Olymp wird immer dünner. *tk*





XB Atmosphäre der Extraklasse: Die "Thief"-Schauplätze strotzen vor verspielten Details sowie enorm stimmiger Beleuchtung.



Thief: Deadly Shadows

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Ion Storm, USA
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2. Quartal

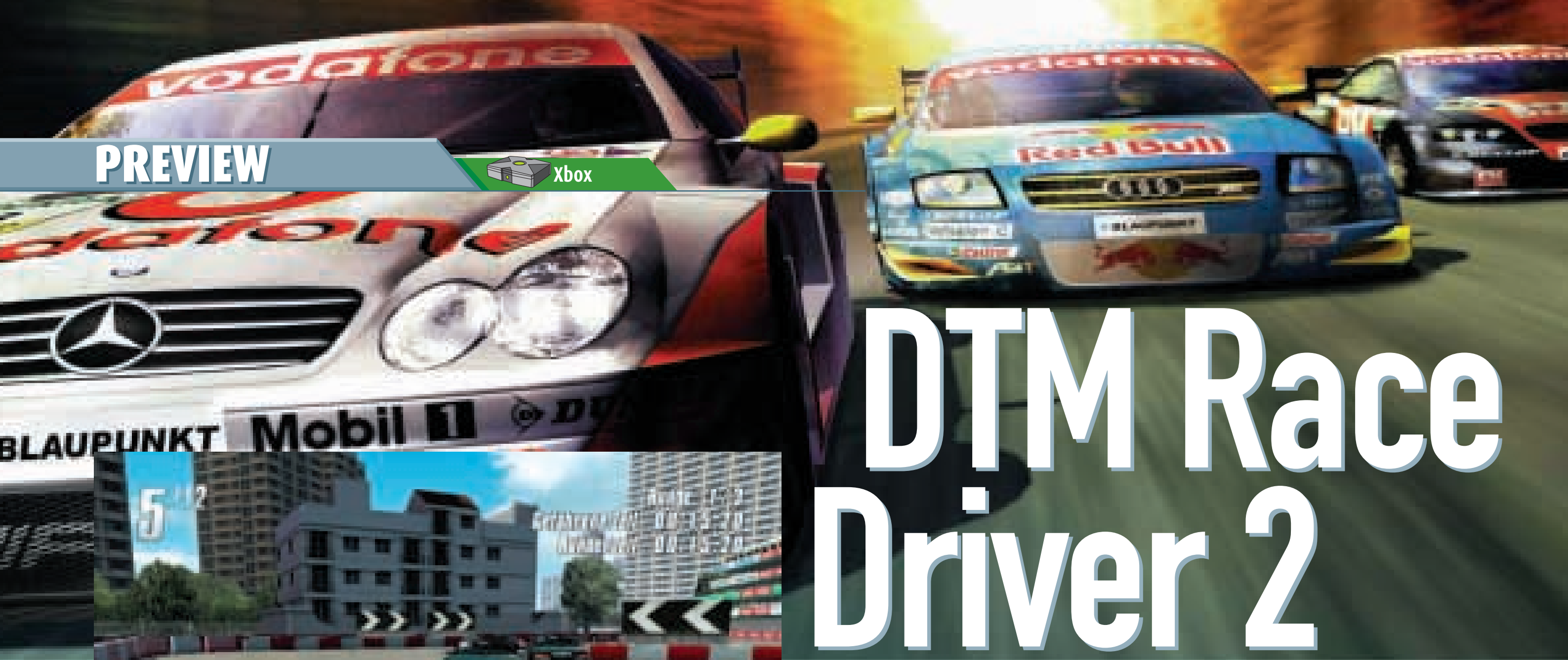
Schöner schleichen: technisch wie spielerisch imposante Langfinger-Simulation in unkonventionellem Szenario – toll!

Playstation-2-Alternative

Bald ist's soweit: In einer der nächsten Ausgaben erwartet Euch der Test zum Schleich-Spektakel **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**.

Gamecube-Alternative

Auch Würfel-Agenten warten auf Sam Fishers fulminante Rückkehr: **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** erscheint noch im Frühjahr.



DTM Race Driver 2

Codemasters macht keine halben Sachen: Der jüngste Tourenwagenstreich protzt mit zahllosen eindrucksvollen Neuerungen.



XB Bei Stadtstrecken trennt sich die Spreu vom Weizen: Die nicht selten verwinkelten Kurse verlangen einiges an Fahrkönnen und sehen dazu noch toll aus.

Ryan McKane sitzt auf der Straße: Für "DTM Race Driver 2" halten die Entwickler am Prinzip des storylastigen Karriere-Modus' fest, allerdings werden die Handlungsschnipsel diesmal als hochwertige FMV-Sequenzen außerhalb Eurer Perspektive erzählt.

Ansonsten gilt das Prinzip 'Mehr ist besser': 35 Fahrzeuge in 13 Motorklassen bilden den Fuhrpark, darunter neue Vehikel wie Pick-Ups, Rallyeflitzer und Trucks – für fahrerische Abwechslung ist gesorgt. Dafür bürgt auch die erhöhte Streckenzahl: Auf 56 großteils originalgetreuen Kursen (vom engen Stadtlabyrinth, High-Speed-Oval, dreckigen Offroad-Passagen bis hin zu Klassikern wie Hockenheim) kämpft Ihr mit maximal 20 CPU-Konkurrenten um den Sieg. Für deutsche Piloten gibt's dank "DTM"-Lizenz den Bonus, die diesjährige Meisterschaft virtuell auszutragen.

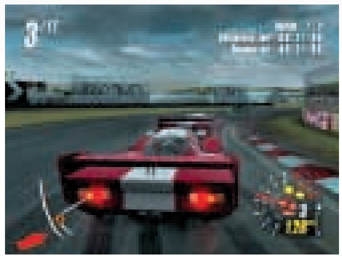
Bleifuß unerwünscht

Damit der Anspruch einer Simulation gerechtfertigt ist, steckte Codemasters viel Aufwand in Fahrphysik und Gegnerintelligenz: Das Pilotenfeld verhält sich nun intelligenter und zeigt unterschiedliche Chrakteristika wie aggressive oder vorsichtige Fahrstile. Karambolagen haben größere Auswirkungen, denn nicht nur das sichtbare Schadensmodell wurde verfeinert, es wirkt sich auch auf das Fahrverhalten bis hin zum Totalausfall aus. Je nach Rennserie spielen Spritverbrauch und Boxenstopps eine wichtige Rolle, Profifahrer freuen sich über einen noch knackigeren Experten-Modus und die Existenz von Windschattenfahrten.

Technik, die begeistert

Bereits jetzt glänzt "DTM Race Driver 2" mit fast immer stabilen 50 Bildern pro Sekunde, detaillierten Kursumgebungen, sichtlich komplexer gestalteten Autos und nicht zuletzt einem fabelhaften Environment Mapping, das selbst Schattenwurf von außerhalb berücksichtigt. Auch das Fahrverhalten lässt wenig Wünsche offen, wenn man mit Gas und Bremse vorsichtig umgeht – wildes Drauflosrasen funktioniert hier nicht.

In unserer Fassung noch nicht spielbar war der Online-Modus: Bekanntlich krankte die Xbox-Live-Neuauflage des Vorgängers an argen Performance-Problemen für Piloten mit Standard-DSL. Codemasters verspricht aber hoch und heilig, dass dank neuem Netzwerk-Code diesmal wirklich zwölf Fahrer ran können. *us*





XB Regen- (oben) und Schneerennen erfordern viel Feingefühl.

DTM Race Driver 2

Xbox

Entwickler:	Codemasters, UK
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	2. Quartal

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Edle Tourenwagenraserei mit toller Optik, vielen Pisten und Wagenklassen sowie feiner Online-Anbindung.

Playstation 2-Alternative

Sony-Piloten zieht es mehr zu Straßenwagen: **Gran Turismo 4** soll nach langer Wartezeit im Sommer erscheinen.

Gamecube-Alternative

Rennspiele machen sich auf dem Würfel traditionell rar, aber immerhin geht **R: Racing** im März an den Start.



XB Das ist neu: Mit bulligen Geländewagen prescht Ihr ohne Rücksicht auf Verluste über Offroad-Pisten.

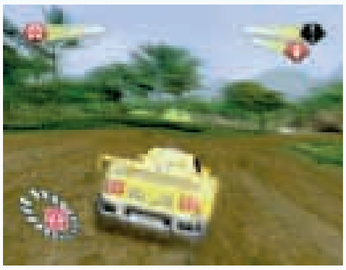


XB Cooler Effekt: Selbst der Schattenwurf von Randobjekten wird korrekt auf den Autos abgebildet.

Transformers

Materialschlacht: Dank aufwändiger 3D-Grafik soll "Transformers" so aufregend werden wie die Zeichentrickvorlage.







PS2 Vielseitige Robos: Per Knopfdruck verwandelt Ihr den Schützling in Vehikel (oben) und Gleiter (unten).



PS2 Atemberaubende Optik: Trotz detaillierter Landschaften überblickt Ihr ganze Täler – zwischen den vielen Bäumen und Büschen tummeln sich dutzende Platoons, die in Bedrängnis riesige Landungsschiffe (Bild) mit Kameraden herbeirufen.

Wenn das Stichwort "Transformers" fällt, denkt man unweigerlich an billige Plastikfiguren, steinalte Zeichentrickgrafiken und plumpe Videospielumsetzungen von Takara. Dem Low-Budget-Image zum Trotz will Entwickler Melbourne House nun zeigen, dass die Hasbro-Robos weitaus mehr auf dem Kasten haben. Falls Ihr Euch an die Action-Figuren nicht mehr erinnert: "Transformers" sind Mechs, die sich in Autos und Trucks verwandeln können – die drei Helden nennen sich Red Alert, Hot Shot und Optimus Prime.

Gefährliches Terrain

Auf den ersten Blick wirkt "Transformers" wie ein gewöhnliches Mech-spiel à la "Gundam": Ihr wählt eines der drei Robomodelle und stürmt in acht Missionen Dschungel-, Wüsten- und Arktisareale. Zwischendrin erwarten Euch spektakuläre Filmschnipsel aus der Schmiede, die auch für "Panzer Dragoon Orta" und "Soul Calibur" renderte. In "Transformers" will Melbourne aber vor allem mit spielerischer Freiheit überzeugen: Die zig Quadratkilometer großen Einsatzgebiete erkundet Ihr nach eigenem Gutdünken, dabei gilt es in verschiedenen Abschnitten Teilaufgaben zu erfüllen – etwa Wachposten beseitigen oder ein Flugzeugwrack erobern. Trotz der großen Gebiete bleiben lange Märsche aber aus, denn in Autogestalt könnt Ihr ordentlich Gas geben. Ihr organisiert Hinterhalte und agiert taktisch, denn zeitweise müsst Ihr es mit über 30 Feinden gleichzeitig aufnehmen! Zudem kämpft Ihr nicht gegen Kanonenfutter: Die Feinde werden intelligent agieren, Deckung suchen und Landungsschiffe mit Verstärkung herbeifunken – überlegt Euch also genau, wen Ihr zuerst überfallt. Für Herzklopfen sorgen monströse Obermotze, die von mehreren hundert Metern bis zur Größe eines kompletten Planeten reichen – einfach unglaublich!



PS2 Duell mit dem Giganten: Den turmhohen Tobo müsst Ihr ins tiefe Wasser locken und dann anfliegen.



PS2 Lasst es ordentlich krachen: Häuser, Flugzeuge und Lagerhallen explodieren unter Beschuss.

Sammeln und tauschen

Solche Giganten schafft Ihr natürlich nicht ohne entsprechende Ausrüstung: In jedem Level findet Ihr insgesamt 40 Minicons, sprich Extrawaffen und Talente. Vier könnt Ihr gleichzeitig benutzen, auch hier ist Taktik gefragt: Waffen mit identischer Technik bekommen einen Bonus. Außerdem erlaubt das Slot-System nicht beliebige Kombinationen, so lässt sich die praktische Tarnvorrichtung z.B. nur mit leichter Bewaffnung ergänzen. Offensive Spieler schnappen sich dagegen Impulswaffe, Schild und Raketen. Extras wie Gleitflügel und Jumppack ermöglichen Euch auch neue Manöver: So entdeckt Ihr in früheren Levels bislang unerreichbare Extras. Fans der Robohelden suchen auch die Datacons, die eine "Transformers"-Galerie mit Artworks und Skizzen öffnen. *oe*

Transformers

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Playstation 2

Entwickler:	Melbourne, AUS
Hersteller:	Atari
Genre:	Action
D-Termin:	Mai

Hoffentlich klappt's: Taktischer Einsatz und protzige Grafik sollen den angestaubten "Transformers" neuen Glanz verleihen.

Xbox-Alternative

Taktische Mechduelle werdet Ihr im Sommer auch in **Steel Battalion: Line of Contact** gewinnen – dank Live-Verbindung sogar online!

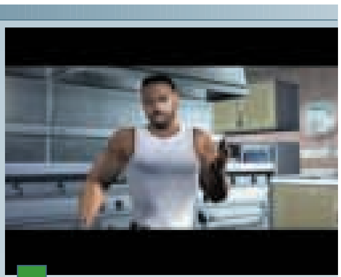
Gamecube-Alternative

Auch in Titus' **Robocop** steuert Ihr einen Stahlhelden aus dem TV – allerdings müsst Ihr bis Dezember warten.

Bad Boys 2



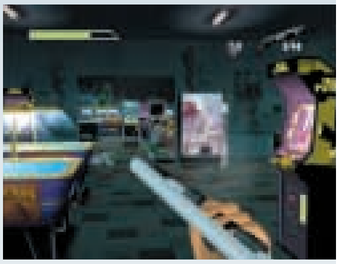
XB Todsicheres Ziel: Zu Beginn rennen die Bösewichte planlos rum.

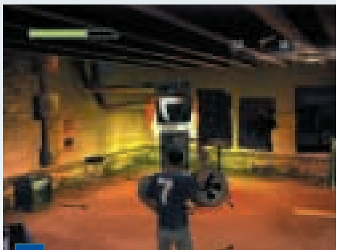


XB Verbesserungswürdig: Die Zwischensequenzen enttäuschen grafisch.

Die zwei sprücheklopfenden Obermacker-Cops Mike Lowrey (Will Smith) und Marcus Burnett (Martin Lawrence) bekämpfen nun auch auf allen drei Plattformen die Drogenmafia. Wählt dabei einen, der ständig quasselnden 'bösen Jungs', um in 13 Levels die Gegend von Gesindel zu säubern. Je nachdem, wie Ihr das feindliche Gesocks vom Bildschirm pustet, erhaltet Ihr Lob oder Tadel vom Chief: Ihr entscheidet somit, ob Ihr ein 'guter Cop' sein wollt oder doch lieber ein richtiger 'Bad Boy'.

Die actionreichen Levels durchforscht Ihr dabei entweder in Ego- oder Third-Person-Perspektive und nutzt wahlweise den 'Aktionsmodus' mit automatischer Zielerfassung oder den 'Erkundungsmodus', um wichtige Hinweise zu entdecken. Die blutige Chauvi-Cop-Schlacht könnte grafisch noch dezent zulegen – der äußerst simple Arcade-Spielablauf lockt hingegen jedoch auch Ballermuffel für die Knallerei zwischendurch ans Pad.





PS2 Ihr steuert Eure Cops entweder aus Ego- oder Third-Person-Perspektive.

Bad Boys 2

Playstation 2 / Xbox / Gamecube — MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

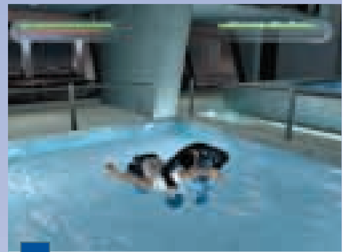
Entwickler:	Blitz Games, UK
Hersteller:	Empire
Genre:	Action
D-Termin:	März [PS2]
	März [Xbox]
	2. Quartal [NGC]

Durchwegs blutige Macho-Ballerei ohne langatmige Rätsel: Ballert in dreizehn technisch dezent schwachen Levels was das Zeug hält.

Rise to Honour



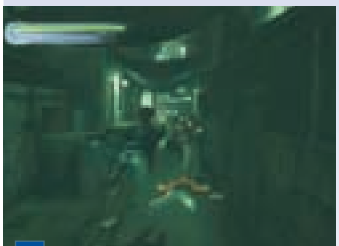
PS2 Nehmen sie doch Platz: Jet Li haut Gegnern selbst Stühle über den Latz.



PS2 Der Wurfknopf dient hier auch zur Ausnüchterung des Endgegners.

Jet Lis neuester Prügel-Film wird für Sonys Playstation 2 umgesetzt. Das klassische Brawler-Spielprinzip wird dabei mit innovativer Steuerung und abwechslungsreichem Level- sowie Gegnerdesign den heutigen Maßstäben angepasst. So steuert Ihr Li wie gewohnt mit dem linken Analog-Stick und schlagt Eure Kontrahenten nur mit dem rechten Analog-Stick zu Brei. Einzig die R1- und L1-Tasten kommen noch für Würfe, Abwehr-Bewegungen, Konter-Attacken und den alles zertrümmernden Adrenalin-Moves zum Einsatz. Auch Ballersequenzen werden spärlich in den actionreichen Spielablauf eingebaut: So schießt Ihr Euch in bester "May Payne"-Zeitlupen-Technik den Weg frei. Ebenso schnappt Ihr Euch alle möglichen Gegenstände wie Stühle oder Eisenstangen, um der immensen Gegnerschar einen Scheitel zu ziehen. Doch aufgepasst, denn besonders schlagkräftige Endgegner überzeugen mit intelligenten Angriffsschemata. Leider erlernt Ihr im Verlauf des Abenteuers keine neuen, spektakulären Kampfmoves. Jedoch überzeugt der Prügler mit einwandfreier Technik, innovativer Steuerung und spektakulären Prügeleinlagen.





PS2 Die Flucht vor einem Helikopter (oben) oder Schusswaffenwechsel sind das Salz in der Prügelsuppe.

Rise to Honour

Playstation 2 — MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

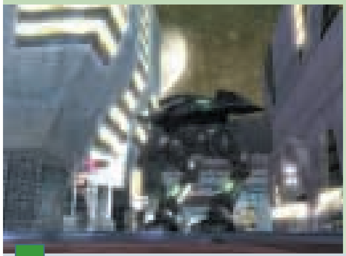
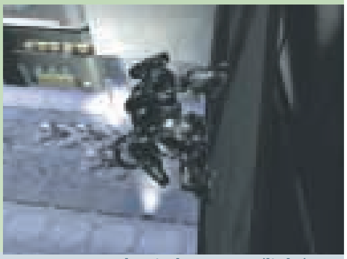
Entwickler:	SCEA, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	April

Gelungener Prügler, der mit innovativer Steuerung, actionreichem Spielablauf und spannender Story gefällt.

SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ **Hoffnungslos?** Takashi Iizuga (Sonic Team) bestätigte unlängst, dass leider kein Nachfolger zum innovativen Saturn-Hit "Nights" in Planung sei. +++ **Geht das schon wieder los?** Electronic Arts veröffentlicht zur kommenden Fußball-EM das passende Spiel namens "UEFA Euro 2004" – im Herbst folgt dann wohl noch "FIFA 2005". +++ **Durchhaltevermögen:** Trotz der eher mittelmäßigen Verkaufszahlen von "Prince of Persia" arbeitet Ubisoft an einer Fortsetzung des tollen Märchen-Abenteuers. +++ **Xbox-Liebhaber:** Segas internes Entwickler-Team Amusement Vision werkelt an insgesamt drei Titeln für Microsofts Konsole. Einer davon wird die Arcade-Prügelei "Spikeout" sein. +++ **Bekenntnis von EA:** Der weltweit führende Software-Hersteller entwickelt insgesamt zwölf Titel für Sonys PSP-Handheld. Den Nintendo DS will man aktuell dagegen nicht unterstützen. +++ **Shooter-Nachschub:** Arika setzt die vertikale Automaten-Ballerei "Espgadula" auf Sonys PS2 um – hoffentlich kommt's auch nach Deutschland. +++ **Lizenzverwurstung:** Im März veröffentlicht Sega ein Actionspiel namens "Samurai Jack: Shadow of Aku". Der Titel lehnt sich an die gleichnamige Trickserie an und erscheint für PS2, Cube sowie Xbox – allerdings nur in den USA. +++ **Drachenpower:** Das PS2-Remake von "Dragon Quest 5" wird eine Premium-Disc mit Videos zum kommenden Teil 8 der RPG-Reihe enthalten. +++ **Flammenmeer:** Irem, die Macher von "SOS: The Final Escape", arbeiten an einer weiteren Katastrophen-Sim. Bei "Sakurasaka Souboutai" übernehmt Ihr die Leitung einer Feuerwehr und löscht gigantische Brände. Japan-Release: Sommer 2004. +++ **Raus aus dem Roboter:** So lautet das Motto von Microsofts "Mech Assault 2". Beim zweiten Teil der Xbox-Action könnt Ihr erstmals Euren Mech verlassen und in neue Kisten umsteigen – ein erstes Preview gibt's rechts oben. +++ **Prügelspaß:** Makoto Osaki, Präsident von Sega-AM2, bestätigte, dass sich "Virtua Fighter 5" bereits in Planung befindet. Plattform sowie Release-Datum konnte er jedoch nicht nennen. +++ **Und nochmal Electronic Arts:** Der US-Publisher hat sich die Rechte am Sommer-Blockbuster "Catwoman" gesichert. Hoffentlich macht Hauptdarstellerin Halle Berry auch im Spiel mit! +++ **Goldene Zukunft:** Laut Gerüchten soll auf der diesjährigen E3 eine Fortsetzung zum indizierten N64-Bond-Shooter enthüllt werden. +++ **Wussten wir's doch:** Nach langem Hickhack gab Capcom inzwischen bekannt, dass die ehemals Cube-exklusive Comic-Knallerei "Killer 7" auch für PS2 erscheinen wird. +++ **Sie lebt!** Argonauts Jahrhundert-Projekt "Malice" hat nach langer Suche ein neues Publisher-Zuhause gefunden. Zenimax Media wird das verschollene Hüpfspiel zumindest in den USA vertreiben.

Mech Assault 2

XB Die Materialschlacht geht weiter: Nicht nur neue Mechs sind am Start (links), diesmal könnt Ihr auch frei die Blechkisten wechseln und sogar klettern (rechts).

Das erste "Mech Assault" zeigte als früher Xbox-Live-Titel eindrucksvoll die Möglichkeiten des Onlinespiels und ist vor allem in den USA auch heute noch populär – kein Wunder, dass der längst fällige Nachfolger naht. Die Day 1 Studios versprechen noch mehr Action und einen ausgefeilteren Solo-Modus mit mehr Interaktion. Zudem seid Ihr nicht mehr nur auf Mechs festgelegt, auch Panzer und andere Einheiten lassen sich nun kapern.

Da Euer Pilot mit einer Körperrüstung versehen wurde, kann er nun auf Wunsch sein Killergerät verlassen und andere Maschinen vereinnahmen. Für knallige Online-Matches ist ebenfalls gesorgt, zumal wie bei "Halo 2" entsprechende Funktionen die Clan-Bildung unterstützten.

Mech Assault 2

Xbox

Entwickler:	Day 1 Studios, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Bombastische Riesenroboter-Action mit noch mehr Kampfeinheiten und kräftig aufgemotztem Xbox-Live-Part.

Fight Night 2004

Bei EAs Box-Spektakel setzt man auf innovative Spiel-Features: So haut Ihr dank brandneuer 'Total Punch Control' Euren Kontrahenten mit üblen Kontern, schnellen Schlägen und kraftvollen Schwingern K.o. Die Buttons dienen zum Trash-Talken, dem Ausführen hinterlistiger Attacken oder 'Lucky-Punches'. Im Karriere-Modus stellt Ihr schließlich den eigenen Draufgänger zusammen und boxt Euch vom Seifenoper-Schläger zum glamourösen Boxchampion hoch. Spielerisch wie taktisch eine echte Herausforderung und grafisch eine wahre Augenweide: ein reeller Titelkandidat!



XB Im Trainingsring haut Ihr die Sparringspartner noch locker zu Boden.



PS2 Schwergewicht-Weltmeister Roy Jones Jr. fungiert als Titelfigur.

Fight Night 2004

Playstation 2

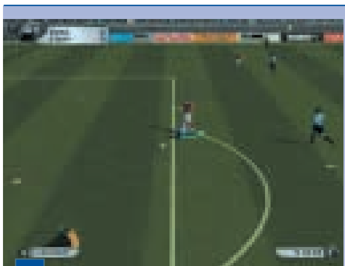
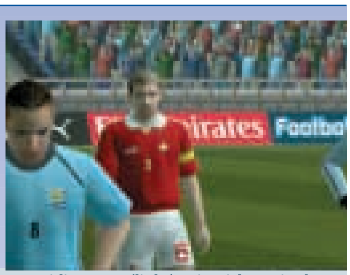
Xbox

Entwickler:	EA, Kanada
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	Mai [PS2]
	Mai [Xbox]

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Taktisch wie grafisch exzellentes Boxspektakel, welches zudem mit neuer, intelligenter Steuerung aufwartet.

This is Football 2004

PS2 Via L1-Taste trickst Chapuisat den letzten Verteidiger aus (links). Die Kicker wie der Schweizer Henchoz sehen ihren Real-Vorbildern sehr ähnlich – Vorsicht Klagewelle!

Nach eineinhalb Jahren erobern Sonys Fußballer wieder den grünen Rasen. Freuen dürfen sich Ball-Fetischisten auf die Tatsache, dass Ihr nun auch online gegen Kicker aus aller Welt antreten dürft. Ansonsten wurde die grafische Präsentation nochmals verbessert und die Steuerung dezent verfeinert: Immer noch dürft Ihr mit den L-Tasten dem Gegner Knoten in die Beine dribbeln und mit den R-Knöpfen Schwalben produzieren respektive zu einem Spurt ansetzen. Des Weiteren gehören auch das Gegner verwirrende Kurzpassspiel und der 'tödliche' Pass in den Raum zum fußballerischen Repertoire. Ebenfalls freuen dürft Ihr Euch auf die vielen Spiel-Modi wie 'Karriere', 'Herausforderung' und die obligatorischen Liga-, Saison- und Cup-Varianten. Insgesamt ein äußerst flotter Arcade-Kicker mit frischen Ideen.

This is Football 2004

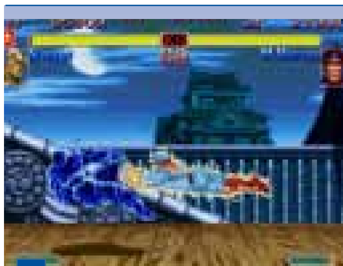
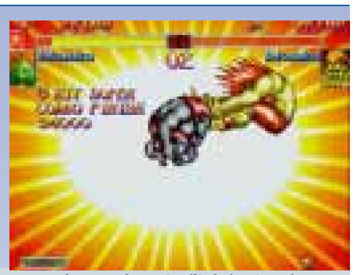
Playstation 2

Entwickler:	Sony, England
Hersteller:	Sony
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	März

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Weiter verbesserte Fußball-Serie mit netter Optik, flottem Spielablauf, durchdachter Steuerung und Online-Funktion.

Hyper Street Fighter 2

PS2 Big Boss M.Bison heizt Sagat mit seinem Psycho-Crusher ein (links). Fies: 'Super Turbo'-Blanka knockt 'World Warrior'-Blanka mit dem Super-Combo-Finisher aus.

Die Playstation 2 wird zur Hochburg der Prügelkunst: Denn "Hyper Street Fighter 2: The Anniversary Edition" erscheint exklusiv für Sonys Kiste. Ihr kämpft Euch durch das legendäre Prügelspektakel mit all seinen Auswüchsen, das heißt jeden "SF2"-Teil der letzten 15 Jahre. Alle 17 Grobiane verfügen jeweils über 'World Warrior'-, 'Turbo Editon'-, 'Champion Edition'-, 'Super'- und 'Super Turbo'-Fähigkeiten. Die Auswahl der Protagonisten wird ebenfalls originalgetreu eingeschränkt: So wählt Ihr bei der 'World Warrior'-Variante einen der acht Ursprungs-Hitzköpfe wie Ryu, Ken und Chun Li. Dazu spendiert Capcom CPS1-, CPS2- oder Arrange-Sound , den "Street Fighter"-Anime und einen extraharten Schwierigkeitsgrad. Fans frohlocken, alle anderen schütteln den Kopf.

Hyper Street Fighter 2

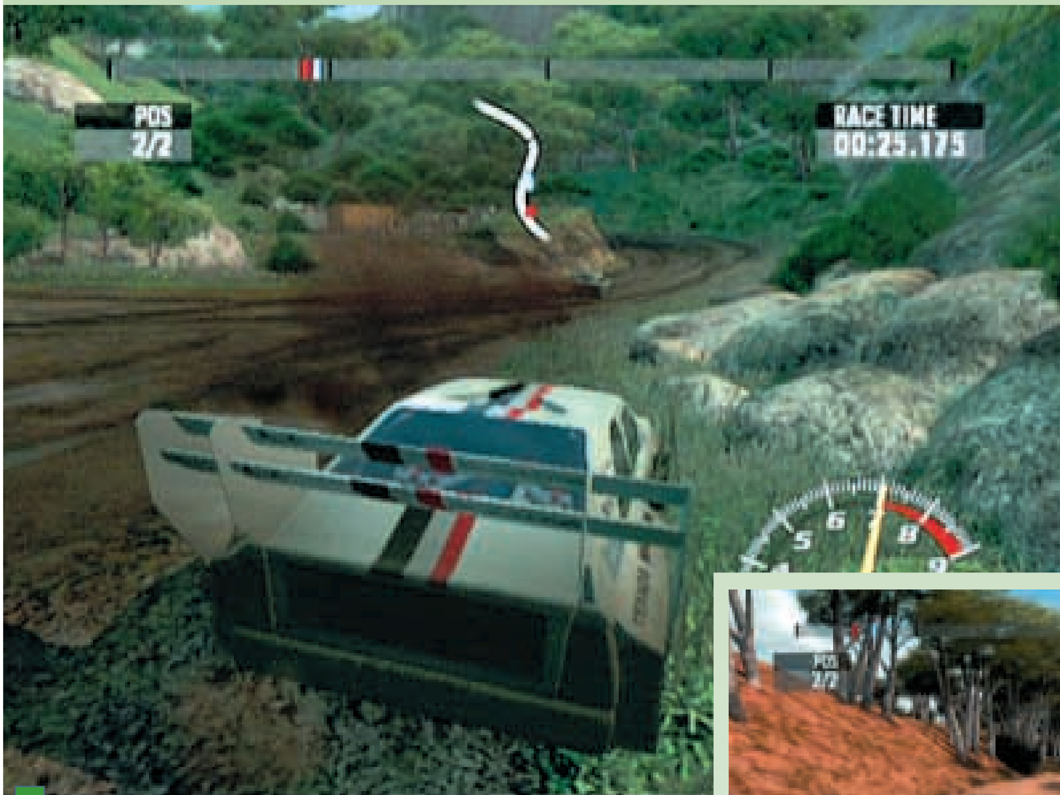
Playstation 2

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	April

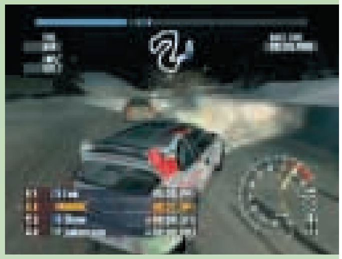
MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

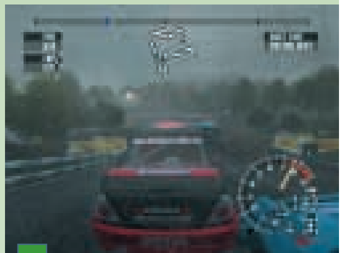
Geburtstagsparty der bekannten Prügel-Serie mit allen "SF2"-Versionen, Bonusfilm und erstmals perfekter Spielbarkeit.

RalliSport Challenge 2



XB Imposante Aussicht: Bei den Bergrennen packten die Entwickler besonders viel eindrucksvolle Umgebungsoptik neben die Piste.





XB Schnee- und Regenfälle machen die Rennen knackig.



XB Bei 'Crossover'-Rennen fährt der Kontrahent auf der anderen Spur.



XB Heißes Pflaster: Wie im Vorgänger braust Ihr erneut auf Zeitjagd durch Australien – diesmal aber auf der dreifachen Etappenzahl.

Zum Xbox-Start vor rund zwei Jahren stellte Microsoft neben dem Vorzeige-Raser "Project Gotham Racing" ein weiteres Rennspiel in die Händlerregale: "RalliSport Challenge" wandte sich dabei vor allem an Rallye-Freunde, die auch ohne knallharte Simulation leben können und mischte mit einer damals kaum gesehenen Landschaftsoptik sowie einer arcadelastigen Steuerung das Genre auf. Seither basteln die schwedischen Entwickler von Digital Illusions am zweiten Teil, der den Vorgänger in allen Belangen nochmal in den Schatten stellen soll.

So kehren sämtliche spektakulären Rennvarianten des Erstlings wieder und wurden um eine fünfte Disziplin erweitert: Wie gehabt saust Ihr bei normalen Etappenrennen und Bergfahrten traditionell meist alleine gegen die Uhr, während die rutschigen Eisrennen und Rallycross-Wettbewerbe durch drei ebenfalls auf der Piste befindliche Konkurrenten Rempeleien garantieren. Das neue 'Crossover' schließlich orientiert sich am Prinzip der 'Super Special Stages', soll heißen, Ihr duelliert Euch auf einen Rundkurs gegen einen versetzt fahrenden Kontrahenten. Damit Ihr in der umfangreichen Karriere nicht zu schnell altbekannte Pisten wiederholt fahren müsst, wurde das Streckensortiment kräftig aufgestockt. Rund 90 Kurse finden sich in "RalliSport Challenge 2", darunter satte 48 Rallye- und 21-Bergetappen, die wie beim Vorgänger mit spektakulärem Design überzeugen. Nicht nur die Umgebung sieht hervorragend aus, auch die Kursführung mit fordernden Kurven, gewagten Gefällen und kniffligen Passagen durch z.B. enge Waldwege hängt die konservativere Konkurrenz klar ab.

Auch sonst sorgte Digital Illusions für mehr Umfang: Der Fuhrpark umfasst jetzt über 40 Vehikel inklusive der berüchtigten Klasse B, mehr als 100 freispielbare Goodies motivieren zum Durchspielen der zahllosen Wettbewerbe in den verschiedenen Karrierestufen.

Besonders spannend verspricht die Online-Unterstützung zu werden: Wie bei "Gotham 2" verbindet Ihr Euch auf Wunsch bereits zu Beginn, womit Eure sämtlichen Rekorde zum globalen Vergleich hochgeladen werden. Xbox-Live-Rennen in allen Kategorien bieten die Möglichkeit, mit maximal vier Teilnehmern zu fahren – sofern Ihr die Kollisionen anschaltet. Lasst Ihr selbige nämlich weg, dürfen satte 16 Piloten gleichzeitig auf die Piste. Für 'offizielle' Rahmenbedigungen sorgt die Einbindung von XSN Sports, über das Ihr Ligawettkämpfe organisieren könnt. Unsere Preview-Fassung offenbarte zwar noch Defizite in Sachen Ladezeiten und Bildrate, doch die sollten bis zur Veröffentlichung im Mai behoben sein – das vom Vorgänger bekannte, sehr heck- und driftlastige Fahrverhalten bleibt derweil erhalten. Auf jeden Fall stehen die Chancen sehr gut, dass "RalliSport Challenge 2" tatsächlich der erhofft starke Offroad-Knüller wird.

RalliSport Challenge 2

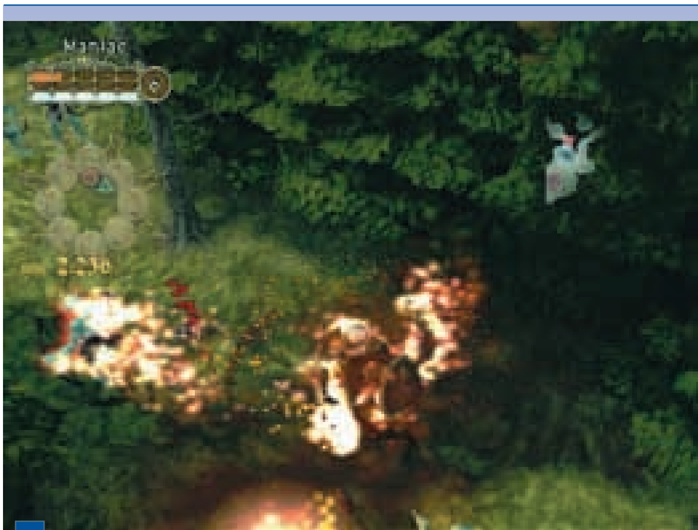
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

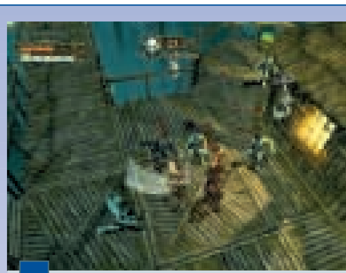
Entwickler:	DICE, Schweden
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Mai

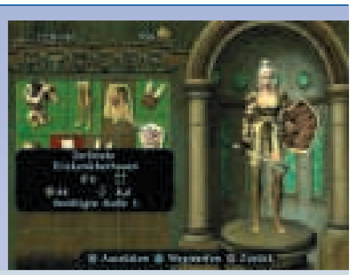
Arcadelastiges Rallye-Spektakel mit toller Optik, kräftig aufgebohrter Streckenzahl und cleverer Online-Anbindung.

Champions of Norrath



PS2 Vorsicht, Waldbrandgefahr: Magische Waffen wie das Flammenschwert verursachen viel Schaden und gefallen mit ansehnlichen Grafikeffekten.





PS2 Wer fleißig Goblins killt (links) und Beute sammelt, kann seinen Charakter im neu gestalteten Menü (rechts) mit besserer Ausrüstung versehen.

Wenn Ubisoft vorbeischaut, gibt's in der Regel was Feines zu sehen – diesen Monat eine fast vollständige Fassung des vermeintlichen "Baldur's Gate Dark Alliance"-Killers "Champions of Norrath". Das im "Everquest"-Universum angesiedelte Werk der Snowblind Studios überzeugt denn auch mit frischen Ideen, die das althergebrachte Prinzip gelungen auffrischen. So wurde der Spielablauf angenehm entschlackt: Letztlich nur lästige Minirätsel bleiben Euch weitgehend erspart, dafür steht das Metzeln im Vordergrund. Damit das nicht eintönig wird, basieren viele Dungeon-Abschnitte der rund 20 Stunden langen Story auf dem Zufallsprinzip, das heißt bei jedem Besuch eines solchen Levels sind dessen Architektur und Monsterbevölkerung anders arrangiert. Gesellige Helden freuen sich über den tadellos funktionierenden Vierspieler-Modus, der dank Online-Anbindung mitsamt Headset-Unterstützung auch im Internet prima klappt. Viel Liebe im Detail steckt auch in den Charakteren: Die zahllosen Texturen von Kämpfern, Ausrüstung und Waffen nehmen so viel Platz in Anspruch, dass eine doppelschichtige DVD für das Spiel benötigt wird.

Champions of Norrath

MANIAC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Snowblind, USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	März

Fesselndes Hack'n'Slay der "Baldur's Gate"-Schöpfer mit deutlich mehr Abwechslung und feinem Onlinemodus.

Alles im Griff

Ein weiter Weg liegt zwischen den Steuerpulten der Videospiel-Urzeit und den Highend-Pads von heute. MAN!AC blättert durch das "Joysticks"-Buch und rüttelt an den komischsten Controllern der letzten 30 Jahre.



Sie sind unverzichtbare Begleiter und fungieren als Bindeglied zwischen Mensch und Videospiel – Game-Controller, Joypads und Joysticks. Seit drei Jahrzehnten ergänzen sich spaßige Eingabegeräte mit Bildschirm, Konsole und Software zum interaktiven Spielvergnügen.

Es gibt Controller, die auffallen wollen und solche, die am liebsten unbemerkt bleiben: Erst wenn der Spieler in der Hitze des Gefechts den Controller in seinen Händen vergisst, ist er völlig in die virtuellen Welten eingetaucht und versunken.

Bis zu den aktuellen PS2-, Xbox- und Gamecube-Pads ist es ein langer Weg, gesäumt von innovativen, aber auch sinnlosen Geräten. Datenhandschuhe, obskure Kraftfeld-Controller und wackelige Fußwippen – die Liste der kuriosen Irrungen in der Joypad-Evolution ist lang. Nur Nintendo beweist in seiner Konsolen-Geschichte Fingerspitzengefühl, erfindet nach zehnjähriger Joystick-Dominanz das unauffällige Pad und setzt von Anfang der 80er- bis in die späten 90er-Jahre alle Controller-Maßstäbe. Erst in den letzten Jahren hat Sony die Führung in diesem Bereich übernommen und mit dem Dual Shock 2 das derzeitige Nonplusultra auf dem Markt der Hebel erfunden (siehe Stammbaum rechts).

Da Nintendo-Pad und Dual Shock den meisten MAN!ACs bekannt sind, werfen wir auf diesen Seiten einen Blick auf ausgefallenere Controller, Geräte die wohl nicht in jedem Zocker-Zimmer stehen. Wenn Ihr weiter in die Welt der Pads und Knüppel eintauchen wollt, holt Ihr Euch das auf Seite 37 besprochene Buch "Joysticks" – und stöbert in Fachhandel und auf eBay nach Geräten, die zu Euch und Euren Game-Faves passen. *wi/os*



① Der Erste

Magnavox Odyssey Steuerpult 1972

Als der deutschstämmige Ingenieur Ralph Baers am ersten "Telespiel"-Prototypen bastelt, experimentiert er mit verschiedenen Eingabearten. Joystick oder Joypad sind noch nicht erfunden, Baer steckt u.a. Spielzeuggewehr und Golfschläger an seine analogen Apparate. Ausgeliefert wird das "Odyssey", die erste Spielkonsole der Welt, schließlich nicht mit solchen Spezialgeräten, sondern mit zwei Steuerpulten – weiße Kästen an einem 1,8 Meter langen Kabel.

Zu Beginn der Videospielrevolution sind die Bewegungsachsen noch getrennt: Ein Drehrad an der linken Seite bewegt die Spielfigur bzw. ein weißes Rechteck seitlich, das rechte Rad verschiebt das Objekt nach oben und unten. Ein dritter Drehknopf verändert die Flugbahn des Spielballs. Die getrennte Steuerung von anno dazumal erfordert beachtliche Finger-Koordination – erst als Atari die Bewegungsachsen zum Joystick zusammenfasst, werden Video Games zum Kinderspiel.

② Der Stabilste

Micro-Händler Multifunction 2002 1987

Unkomplizierte Action flutet in den 80er-Jahren aus der Spielhalle in die Wohn- und Kinderzimmer – ballern, hüpfen und prügeln ist angesagt. Als Reaktion auf die Plastik-Sticks à la "Quickshot" kommen zeitgleich auch Controller mit Arcade-Technik – stabile Stahlgeräte mit Original-Automaten-Buttons.

Der "Multifunction 2002" ist einer der ersten Profi-Controller und Vorläufer der robusten Arcade-Boards für moderne Konsolen. Sympathisch macht ihn nicht nur die Heavy-Metal-Verarbeitung, sondern auch die Verwendung der korrekten Knöpfe und Farben: Neben massiven gelben Feuer-Buttons packt der Hersteller auch zwei kleine analoge Paddles in das Gehäuse – präzise Wunderwaffen für den Kampf mit dem sensiblen "Arkanoid"-Schläger. Dezent in der Mitte thronen schließlich Dauerfeuer- und Slow-Schalter: Der 2002 hat alles, was 8- und 16-Bit-Zocker wünschen.



4 Der Potenziellste

Sega Mission Stick

1995

Mit der Saturn-Konsole beginnt Segas Absturz, der Mitte der 90er-Jahre von Marktführer Nintendo und dem mächtigen Newcomer Sony beschleunigt wird. Trotz technischer Stärken bleibt der Saturn im Konsolen-Dreikampf auf der Strecke, das Potenzial der Hardware ungenützt.
Symbolisch wirken die Luxus-Controller, die Sega dem Saturn auf den Weg gibt – tolle Geräte, die im Sog des Zusammenbruchs jedoch fast ungenutzt bleiben. Beispiel "Mission Stick": Der analoge Flugknüppel kann für Links- oder Rechtshänder zusammengesetzt werden und besitzt gleich zwei Elemente, die auf unerfüllte Visionen deuten. Das Scroll-Wheel auf der Spitze des Sticks unterstützt nach unserem Wissen kein einziges der 50 Mission-Stick-kompatiblen Spiele. Ebenso ist die 9-Pin-Schnittstelle an der Unterseite des Joyboards ein uneingelöstes Versprechen. Zusatz-Hardware wie z.B. Pedale oder Höhenruder erscheinen nicht.

Die Evolution des Videospiel-Joypads

1982 bis 2004

Der rote Stamm zeigt Nintendo als Innovationsmotor in der 20-jährigen Controller-Evolution: Steuerkreuz, Schultertasten und Farbcodierung, analoger Daumen-Stick, Erweiterungsschacht – wie würden Pads ohne die Nintendo-Erfindungen aussehen?
Im Gegensatz zu Sega (blauer Strang) und anderen beschränkt sich Videospiel-Debütant Sony (grün) Mitte der 90er nicht aufs banale Kopieren: Erst der Dual Shock mit eingebautem Rumble-Motor und analogen Knüppeln für beide Daumen komplettiert das Erscheinungsbild eines modernen Allround-Controllers.



Legende: Sega | Nintendo | Sony

3 Der Kleinste

Hori Grip

1995

"Size matters" im Land von Sega, Sony und Nintendo – je kleiner die Technik, desto attraktiver für Japaner. Da in Fernost viele Rollen- und Strategiespieler tagelang an der Konsole hängen, entwickelt Ascii einen einhändig zu bedienenden Winz-Controller: Während eine Hand durch Status-Bildschirme und Item-Menüs navigiert, bleibt die andere frei, um den Spieler mit Nahrung zu versorgen, Dungeon-Karten zu zeichnen oder übers Handy Tipps abzufragen.
Ursprünglich wird der "Grip" für Nintendo-Konsolen, Mitte der 90er-Jahre für Sonys Playstation ausgeliefert. Ascii-Konkurrent Hori kopiert das Konzept und unterbietet es in Größe und Gewicht: Mit 50 Gramm stellt der "Hori Grip" die leichteste Pad-Alternative dar.
Für Action-Spiele ist das Ein-Hand-Arrangement ungeeignet, doch für lange Taktik-Nächte sind die im Westen seltenen Grips optimale Begleiter.



5



6

5 Der Motorisierteste

Namco JogCon 1998

Im Gegensatz zur 1995 eingeführten Analog-Innovation "NegCon" bleibt der Nachfolger, den Namco für "Ridge Racer 4" vorstellt, ein Exot – in Deutschland nicht vermarktet und selbst in Japan erfolglos. Dabei steckt ein cleverer Grundgedanke dahinter: Während die Rennspielreferenz NegCon 'nur' eine analoge Lenkachse und analoge Buttons bietet, sitzt im Jog-Lenkrad ein Motor, der je nach Spielsituation sogar gegensteuert, blockiert oder ausschlägt.
Unterm Strich ist das Jog-Rad aber zu klein, um echtes Lenkrad-Feeling zu erzeugen: Während man mit dem NegCon voll einschlägt, bewegt man das Jog ganz sanft und sensibel mit zwei Fingern – ziemlich uncool.

6 Der Authentischste

Taito Power Shovel 2000

Mit der Zugführer-Simulation "Densha de Go" appelliert Taito ab 1997 an das Kind im Manne, die Automatenumsetzung "Power Shovel" schlägt in dieselbe Kerbe. Beide Spiele machen erst mit dem authentischen Maschinen-Controller richtig Spaß und Sinn, im Fall von "Power Shovel" ein wuchtiger Doppelstick in den Signalfarben einer Großbaustelle. Mit Doppel-Stick und Buttons in Daumennähe bewegt man Schaufel, Ketten und Fahrerkabine, um auf der Baustelle aufzuräumen.
Trotz internationalem Thema gibt es weder "Densha" noch "Power Shovel" in Deutschland – von der Vermarktung spezieller, ausgefallener Controller lassen die hiesigen Niederlassungen lieber die Finger. Wer mit Zügen oder Kränen spielen möchte, der muss sich auch im Jahr 2004 an eine traditionelle Modellbaufirma wenden. Deutschen Videospiel-Majors ist das Thema scheinbar zu 'heavy'.

7 Der Dünnste

Global A 2002 Meastro Music

Mit "Beatmania" beginnt Ende der 90er-Jahre die Welle der musikalischen Spiele: Es hängen Trommeln, Gitarren und Rasseln an Playstation sowie anderen Konsolen. Was mit Rave und Pop funktioniert, probiert der kleine japanische Hersteller Global-A mit klassischer Musik und erfindet dafür den zierlichsten Spiel-Controller – einen Dirigentenstab mit Bewegungssensor. Je schneller der Spieler den Taktstock schwingt, desto euphorischer geigt das virtuelle Orchester; je größer der Winkel, desto lauter ertönen Händel, Vivaldi und andere Meister.
Für Grobmotoriker ist der Stock ungeeignet, doch ehrgeizige und konzentrierte Videospieler geraten damit in musikalische Extase. Schade, dass es "Maestro Music" trotz deutscher Interpreten, Symphonien und Sinnsprüche nur in Japan gibt.



7



8

8 Der Schwerste

Logic 3 Metal Dancing Platform 2002

In England steppt Europas größte "Dance Dance Revolution"-Gemeinde, dort gibt's auch die dickste Auswahl tanzbarer Unterlagen. Der englische Hersteller Logic 3 baut u.a. eine Luxus-Variante: Mit fast 17 Kilo ist die "Metal Dancing Platform" der schwerste Playstation-Controller.
Die 7 Zentimeter hohe Platte aus Metall und Acryl besteht aus neun Stahlquadraten, darunter sitzen 64 Gummifüße. Mit seinen beleuchteten Tanzfeldern schafft das massive Accessoire blinkende Spielhallen- und Disco-Atmosphäre. Das Monster wird manchmal auch im deutschen Handel gesichtet. Neben Transport-Muckis benötigt der 'Dancefloor' ein geräumiges Wohnzimmer und ein Budget von knapp 200 Euro.

COOLER PREIS. COOLE INFOS.

Frei Haus im Briefkasten • keine Versandkosten • über 6 Euro gespart: Bestellt jetzt das Jahresabo vom ältesten Videospielemagazin Deutschlands. Mit brandheißen Previews, unbarmherzigen Reviews, tonnenweise Tipps und exklusiven Features ist und bleibt MAN!AC der unverzichtbare Wegbegleiter für Eure Konsolen-Karriere – und dank dem konkurrenzlos günstigen Abo-Preis noch viel cooler als zum Einzelpreis.



Abo-Hotline 089/85709227

DIESER ABSCHNITT PASST GENAU IN EINEN FENSTER-BRIEFUMSCHLAG!

☐ **JA,** ich will richtig Geld sparen und abonniere MAN!AC für ein Jahr

Ich abonniere MAN!AC für zunächst ein Jahr zum Sonderpreis von €34 (Inland, Ausland zzgl. Versandkosten). Will ich MAN!AC nicht länger haben, teile ich dies der Aboverwaltung vor Erhalt der 12. Ausgabe mit. Andernfalls verlängert sich mein Abo um ein weiteres Jahr. Mein Abo kann ich jederzeit bei Consodata, Postfach 1410, 82143 Planegg, zum Ende der Bezugszeit kündigen.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Consodata, MAN!AC Aboservice, Postfach 1410, 82143 Planegg.

MAN!AC Aboservice
Consodata
Postfach 1410

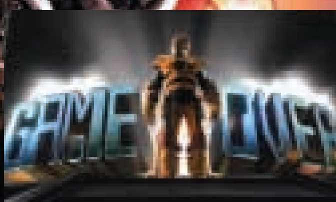
82143 Planegg

Ausschneiden, in einen Briefumschlag (am besten mit Fenster) stecken, frankieren und ab die Post. Oder per Fax an 089/85709131.



Spiel-

"Mission 3D" läuft seit Februar im Kino und stellt Videospiele in den Mittelpunkt – MAN!AC nimmt den Streifen unter die Lupe und forscht in den Zelluloid-Archiven nach weiteren Software-lastigen Perlen.



Im virtuellen Spiel gilt das drohende Ende im wahrsten Sinne des Wortes.

Kinofilme zu erfolgreichen Videospielen erreichten in der jüngeren Vergangenheit bekanntlich häufiger die Lichtspielhäuser: Kamen während der 90er vor allem mittelprächtige Billig-Umsetzungen diverser Prügeltitel und der verunglückte Leinwand-Abstecher von Nintendos "Super Mario" zustande, gaben unlängst immerhin das solide "Tomb Raider"-Duo sowie das (zu) ambitionierte "Final Fantasy: Die Mächte in dir" Anlass zur Hoffnung. Allerdings mussten wir auch mit dem blutarmen Horrorschinken "Resident Evil" (ein zweiter Teil bleibt uns in Kürze nicht erspart) leben, selbst die albtraumhaften Machwerke eines Uwe Boll (der nach dem Superflop "House of the Dead" reihenweise weitere Vorlagen verunstalten will) drohen uns heimzusuchen. Dass Spiele in Filmen aber auch ohne sklavische Lizenzhörigkeit funktionieren können, zeigen einige Perlen aus den 80er-Jahren (siehe unsere Empfehlungen unten) sowie derzeit der Jungregisseur Robert Rodriguez. Letzterer ist in unseren Breitengraden hauptsächlich für seine wenig zimperlichen Gewaltepen wie "Desperado" oder "From Dusk Till Dawn" bekannt, lieferte aber mit der "Spy Kids"-Reihe auch eine spaßige Agentenparodie für alle Altersklassen ab.

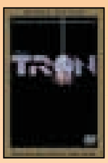


Stallone mal vier: Der Ex-Rambo nimmt sich gekonnt auf die Schippe.

Kino rot-grün

Der dritte Teil davon läuft derzeit als "Mission 3D" in unseren Kinos und macht seinem Namen alle Ehre: Ein Großteil des Films wurde nämlich so gedreht, dass Ihr dank optischer Tricks echte Dreidimensionalität vorgetäuscht bekommt – Voraussetzung dafür ist die Benutzung einer Plastikbrille mit rot-grünem Sichtfeld, wie

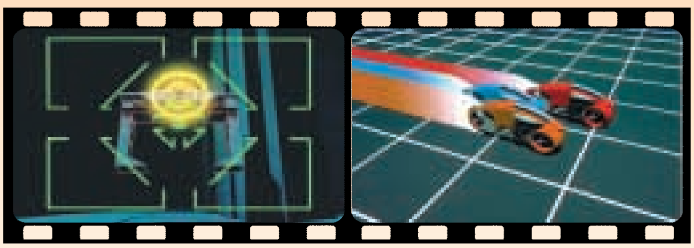
DVDs mit Daddeleien – unsere Tipps

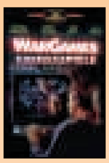


Tron

1982, USA, 96 Minuten
Regie: Steven Lisberger
Darsteller: Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner u.a.
DVD erhältlich für ca. 15 Euro

Der Kult-Film schlechthin zum Thema Videospiele: Der Programmierer Flynn (Jeff Bridges) wird vom bösen Master Control Program seiner Ex-Firma geschnappt und per Digitalisierung in die virtuelle Welt versetzt. In der Frühzeit der Computereffekte wurde die fantasievolle Cyber-Umgebung noch mit allerlei 'normalen' Tricks umgesetzt, überzeugt aber auch heute noch durch die Liebe zum Detail. Mit aufregenden Sequenzen wie dem Light-Cycle-Rennen (das in endlosen Variationen noch heute gespielt wird) oder dem finalen Duell gegen den MCP-Kern ("South Park"-Fans finden diesen in einigen Folgen als Moses-Parodie wieder) wurden Maßstäbe gesetzt. Zum zwanzigsten Geburtstag erschien 2002 eine hervorragende Doppel-DVD mit aufgemotztem Ton und zahllosen Extras, die kaum eine Frage unbeantwortet lassen – ein Pflichtkauf.

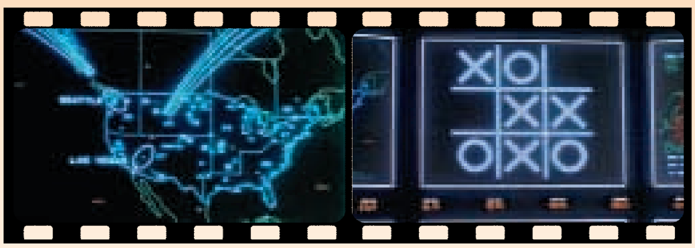




Wargames

1983, USA, 114 Minuten
Regie: John Badham
Darsteller: Matthew Broderick, Ally Sheedy u.a.
DVD erhältlich für ca. 10 Euro

Die filmisch festgehaltene DFÜ-Pionierzeit weckt bei Online-Veteranen selige Erinnerungen: Der arglose Hacker David (Matthew Broderick) dringt mit Hilfe von riesigen 8-Zoll-Disketten, Monochrom-Monitor und piepsigem Akustik-Koppler in fremde Systeme ein. Eigentlich will er nur die angekündigten Spielehits eines Herstellers downloaden, landet dabei aber ausgerechnet im Großcomputer des amerikanischen Verteidigungssystems – dort zettelt er versehentlich um ein Haar einen thermonuklearen Raketenschlag auf die Russen an. Der zum Zeitpunkt der Filmentstehung noch bestehende Kalte Krieg gab der spannend inszenierten Story zusätzliche Würze, aber auch ohne sie lohnt sich das Anschauen dank überzeugender Darsteller noch heute. Zumal sogar erklärt wird, was ein globaler Krieg und das Kinderspiel Tic-Tac-Toe gemeinsam haben.



-Filme

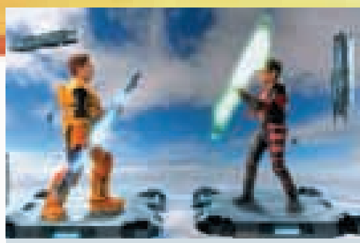


Zukunft trifft Vergangenheit: Für die futuristisch anmutenden 3D-Effekte wird eine Technik aus den 50ern angewandt.

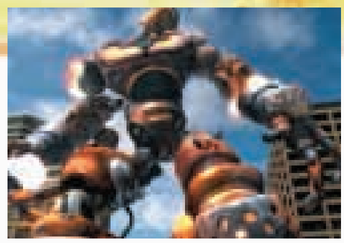


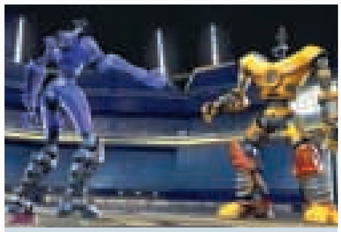
Virtuelle Krieger am Werk: Die Cortez-Geschwister und ihre Mitstreiter treten in ausgesprochen poppiger Ausrüstung gegen den Toymaker an.





Kampfstäbe statt Laserschwerter: Das Klopperduell findet auf Plattformen statt.

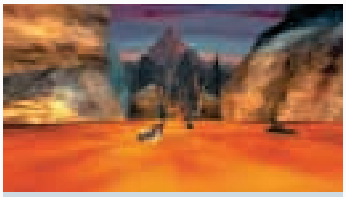




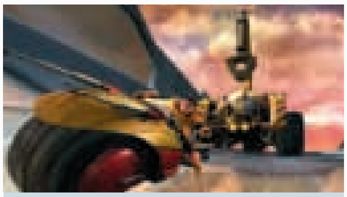
Gewitzt umgesetzte Klischees: Zerstörer-Mech und Roboterkämpfer in der Arena sorgen für Action.

sie das letzte Mal vor rund 20 Jahren bei TV-Experimenten in Mode kamen. Der Effekt wirkt in der Tat überzeugend, sorgt allerdings auch dafür, dass Ihr die knallbunte Optik nur noch als einen verwaschenen Farbbrei seht. Abhilfe gibt's im Kino dafür nicht, auf DVD wird aber voraussichtlich wie in den USA eine 'klare' 2D-Fassung mit enthalten sein.

Die Handlung von "Mission 3D" ist schnell erzählt: Junior-Spion Juni Cortez hat sich eigentlich vom Agentenleben zurückgezogen, muss aber doch wieder eingreifen, als seine große Schwester verloren geht. Die sollte in einem virtuellen Spiel den bösen Toymaker (Sylvester Stallone in klamaukiger Rolle) dingfest machen, bevor dieser mit seiner Schöpfung alle Kinder der Welt willenlos macht. Über weite Strecken der kurzen Spielzeit (inklusive Abspann nicht mal 90 Minuten) begleitet Ihr Juni bei seinem Abenteuer in der Cyberwelt, in der populäre Klischees wie ein Zweikampf zwischen Riesenmechs oder ein Wettrennen mit futuristischen Fahrzeugen nicht fehlen darf – Freaks freuen sich zudem über eine witzige Kurzabhandlung zum Thema 'Wieso gibt es in jedem Spiel Lavaseen?'. Grafisch wurde das Gesche-



"Conker" lässt grüßen: Auch im Film wird auf Lava gesurft.



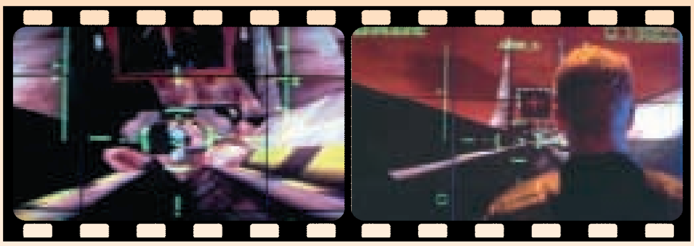
Futuristische Rasereien gehören bei Computerfilmen einfach mit dazu.

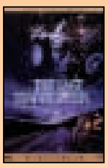


Hackers

1995, USA, 107 Minuten
Regie: Iain Softley
Darsteller: Johnny Lee Miller, Angelina Jolie, Matthew Lillard u.a.
DVD erhältlich für ca. 15 Euro

Wie beim zwölf Jahre älteren Kollegen "Wargames" stehen hier weniger Spiele selbst im Vordergrund als das illegale Eindringen in fremde Computersysteme: Die Darstellung dieses Vorgangs wie auch die überdrehten Charaktere entlocken halbwegs mit der Materie vertrauten Zuschauern einige Schmunzler. Tricktechnisch sind die Sequenzen aber durchaus ansehnlich gestaltet, zumal die dezent abstruse Handlung über die gesamte Laufzeit trotz allem gut unterhält. Neben einem halbsekündigen Blick auf die nackten Tatsachen einer noch nicht aufgetakelten jungen Angelina Jolie ist die Spielhallen-Sequenz für Zocker von Interesse: Dort daddeln die Kids vor einer riesigen Leinwand ein Zukunftsrennspiel, bei dem unverkennbar Psygnosis' "Wipeout" Pate stand. Schade, dass diese Fassung auf echten Konsolen niemals in Angriff genommen wurde.





The Last Starfighter

1984, USA, 101 Minuten
Regie: Nick Castle
Darsteller: Lance Guest, Robert Preston u.a.
Als US-Import-DVD erhältlich für ca. 15 Euro

Gute Zocker sind die größten Helden – diese positive und leider völlig utopische Vorstellung ist die zentrale Botschaft von "The Last Starfighter". Der junge Alex lebt in einem Wohnwagenpark und stellt an einem Automaten einen neuen Highscore auf – der entpuppt sich als Aufnahmeprüfung für eine Weltraumflotte, in die der Erdling nun eintreten darf und dort prompt als letzte Hoffnung das Universum rettet. Das dazugehörige 3D-Ballerspiel befand sich tatsächlich in Entwicklung, wurde aber wegen der hohen Kosten und dem mageren Filmerfolg eingestampft. So bleibt nur das Geschehen auf Zelluloid, wo Alex bei seinen Zockerleistungen von allen Erwachsenen bejubelt wird – eine Vorstellung, die im heutigen Schuldzuweisungsklima leider ganz besonders realitätsfern erscheint.



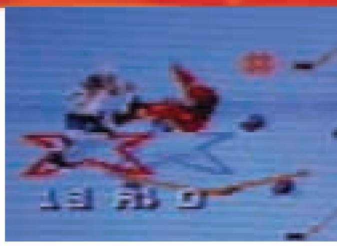


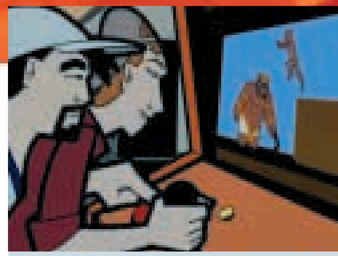
Kevin-Smith-Charaktere philosophieren wie bei "Chasing Amy" nicht nur über Beziehungen, sondern spielen auch liebend gerne eine Partie Konsolen-Hockey.





Gespräch mit der Freundin oder lieber noch einen Puck im Tor versenken? Für echte "Mallrats" keine Frage.





"Last Starfighter" wird bei "Clerks Uncensored" liebevoll veräppelt.

hen ansprechend in Szene gesetzt, wenn man auch den Effekten teils die billige Produktion ansieht. Leider hält die Handlung nicht mit, denn die großteils oberflächlichen Charaktere und vorhersehbare Storywendungen sorgen für wenig Spannung – dass zum großen Finale sämtliche "Spy Kids"-Protagonisten einen Auftritt feiern, bringt Nichtkennern der Serie schließlich auch nicht viel. Der Kinobesuch lohnt sich trotzdem, denn das 3D-Gimmick hat seinen Reiz und wird vor dem heimischen Fernseher sicher nicht so imposant wirken.

Zelluloid-Zockereien

Während "Mission 3D" das Thema Spiel in den Vordergrund stellt, dienen Daddeleien in anderen Filmen häufig als stilvoller Hintergrund oder zur Unterstreichung bestimmter Charakterzüge der Hauptfiguren: So werden bei "Die purpurnen Flüsse" Skinheads zu den Soundeffekten von "Virtua Fighter" vermöbelt oder turnt das hirnlose Duo von "Ey Mann, wo ist mein Auto" beim Showdown durch eine Spielhalle voller Namco-Automaten. Das Münchener Checker-Duo Erkan & Stefan zockte in seinem zweiten Kinofilm gar mit dem damals noch nicht mal offiziell erhältlichen Xbox-Pad. Selbst der smarte Überspion James Bond zeigt sich als Freund des Joysticks, wenn er in seiner Sean-Connery-Inkarnation bei "Sag niemals nie" gegen den Oberschurken Klaus Maria Brandauer bei einer futuristischen 'Risiko'-Ballerei antritt. Sogar die TV-Agenten Mulder und Scully schlagen sich in einer "Akte X"-Episode in einem virtuellen Spiel herum. Der Kult-Regisseur Kevin Smith schließlich gönnt seinen Slacker-Helden mehrere Begegnungen mit Videospielen: In "Mallrats" und "Chasing Amy" lenken sich die Protagonisten mit einer Runde Mega-Drive-Eishockey ab, bei der kurzlebigen "Clerks"-Zeichentrickserie (wie die meisten Smith-Erzeugnisse nur als US-DVD erhältlich) findet sich eine skurrile "Last Starfighter"-Hommage im Stil eines Pyramidenbauer-Automaten wieder. *us*



Mit Xbox zur Ekstase: Erkan & Stefan daddeln auch im echten Leben.



Agenten beim Spiel: Während James Bond sein "Sag niemals nie"-Duell (oben) verliert, ballert sich Fox "Akte X" Mulder erfolgreich durch.



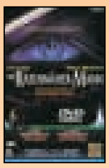


Electric Dreams

1984, USA, 95 Minuten
Regie: Steve Barron
Darsteller: Lenny von Dohlen, Virginia Madsen u.a.
Derzeit leider nicht erhältlich

Dass Computer ein Hauptgrund für Beziehungskrisen sein können, bewies bereits "Electric Dreams": Der schüchterne Miles (Lenny von Dohlen) schafft sich als Errungenschaft für die Wohnung einen Rechner an, der durch einen Unfall mysteriös das Bewusstsein erlangt und fortan als 'Edgar' vollautomatisch für Ordnung im Haus sorgt. Das klappt allerdings nur solange, bis sich beide in die gleiche Nachbarin verlieben... Die heute leider im TV-Nirwana verschwundene Komödie gehört zwar nicht zu den packendsten Filmen, gefällt aber mit flockig-romantischer Handlung und einigen inspirierten Ideen: So leiht in der deutschen Fassung der Ex-"Trio"-Frontmann Stefan Remmler dem Computer seine lakonische Stimme, außerdem hetzt der liebeskranke Edgar seinen Besitzer in einer virtuellen Traumsequenz als fieser 3D-Pac-Man durch ein Labyrinth.



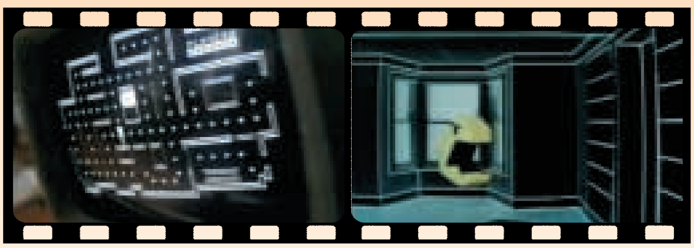


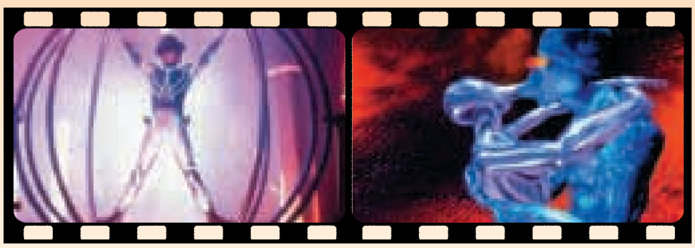


Der Rasenmäher-Mann

1992, USA, 140 Minuten
Regie: Brett Leonard
Darsteller: Pierce Brosnan, Jeff Fahey u.a.
DVD erhältlich für ca. 13 Euro

Wie so viele Filme, die auf einer obskuren Stephen-King-Kurzgeschichte beruhen, leidet der "Rasenmäher-Mann" an einer schmalbrüstigen Ausarbeitung, gegen die selbst anerkannte Darsteller nur bedingt etwas ausrichten. Besser gelungen sind die Sequenzen, die in der virtuellen Welt spielen, u.a. ein Hochgeschwindigkeits-Gleiterrennen wie auch der wohl erste filmische Cybersex. Die Story dagegen krankt an heftigen Logikmacken und Sprüngen, die das ganze Geschehen wenig verständlich machen – zumindest in der ursprünglichen Kinofassung. Wer nämlich die 'Director's Cut'-DVD mit der rund 40 Minuten längeren Version (aber nur Vollbild und deutschem Ton) ansieht, erhält eine deutlich schlüssigere Erzählung: Die ist zwar immer noch kein filmisches Meisterwerk, aber dennoch spürbar unterhaltsamer.





GAMEplan.

Joysticks

Eine illustrierte Geschichte der Game-Controller 1972-2004

Nach dem Erfolg von „Spielkonsolen und Heim-Computer" schlägt Gameplan das nächste Videospiel-Kapitel auf: JOYSTICKS – eine illustrierte Geschichte der Game-Controller.

In Zusammenarbeit mit Take 2 präsentieren Winnie Forster und Stephan Freundorfer das Nachschlagewerk für alle Spielefans: **JOYSTICKS** zeigt die besten und die coolsten, die skurrilsten und gewagtesten Controller aus 30 Jahren Computer- und Videospielgeschichte.

Vom klassischen Atari-Stick über die handlichen Pads von Sega, Sony und Nintendo bis zu den optischen Präzisionsgeräten der Ego-Shooter-Gegenwart – **JOYSTICKS** bringt Spieler jeder Generation zum Schmökern, Staunen und Schmunzeln.



ISBN: 3-00-012183-8



Joysticks – für Sammler, Kenner und moderne Zocker:

- rund 500 Fotos und Zeichnungen
- Geschichte, Technik und Funktionen – alle Infos zu über 200 Geräten
- klassische Museumsstücke – zum ersten Mal in ihrer vollen Pracht
- die wichtigsten und kultigsten Controller der Home-Computer-Zeit
- die besten Präzisions-Geräte für PC und Konsole
- Sonderkapitel zur Evolution der Game-Controller
- Großer Index mit technischen Infos und Seriennummern

Versandkosten-Infos

Kunden aus Deutschland zahlen 3 Euro Versandpauschale – egal wieviele Bücher oder T-Shirts bestellt werden. Für den Versand ins Ausland beträgt die Versandpauschale 8 Euro. Versand ins Ausland ist nur gegen Vorkasse möglich! Online-Bestellungen unter www.maniac.de

Erstauflage:

fadengebunden, 144 Farb-Seiten, Format 17x24 cm

Bestellformular (bitte an der gestrichelten Linie ausschneiden – passt genau in einen Fensterbriefumschlag)

Händleranfragen an Take 2: nicole.straten@take2.de

ABSENDER (BITTE DRUCKBUCHSTABEN)

Name, Vorname ______

Straße, Nummer ______

PLZ, Wohnort ______

E-Mail-Adresse oder Telefon ______

Datum, Unterschrift ______

An die
Cybermedia GmbH
MAN!AC-Shop
Wallbergstraße 10

86415 Mering

Bestellschein

☐ Exemplar(e) von „Joysticks" zum Stückpreis von 17,80 Euro (zzgl. 3 Euro Versand).

☐ T-Shirt(s) „Suck my Stick!" zum Stückpreis von 22,80 Euro (zzgl. 3 Euro Versand).

☐ Exemplar(e) von „Joysticks" und T-Shirt(s) „Suck my Stick!" zum Setpreis von 39.- Euro (zzgl. 3 Euro Versand).



Bei T-Shirt-Bestellung bitte Größe und Farbe wählen:

☐ S ☐ M ☐ L ☐ XL ☐ weiß ☐ schwarz

Die Bezahlung ist per Rechnung (7 Tage Zahlungsziel) oder Nachnahme möglich (nur Deutschland). Bei Nachnahme erhöht sich unsere Versandpauschale von 3 auf 4 Euro. Bitte bedenken Sie, dass bei Nachnahme zusätzlich 2 Euro bei Warenerhalt an die Post abzuführen sind.

☐ Rechnung

☐ Nachnahme

Online-Bestellungen unter www.maniac.de

JOYSTICKS – eine illustrierte Geschichte der Game-Controller / ab sofort verfügbar

Aktuelle Geschäftsberichte aus der Spiele-Branche

Nägel mit Köpfen: Zu Beginn jedes Jahres veröffentlichen zahlreiche Hersteller ihre Quartalsergebnisse. Im Folgenden haben wir für Euch die wichtigsten Daten aufbereitet.

Konami
Die "Metal Gear Solid"-Macher konnten ihren Umsatz im Zeitraum Oktober-Dezember um fünf Prozent auf nunmehr 776 Millionen US-Dollar steigern. Der Gewinn schrumpfte jedoch gleichzeitig von 79 auf 76 Millionen Dollar. Zukünftige Knaller wie "Metal Gear Solid 3" sollen diese Scharte wieder auswetzen.

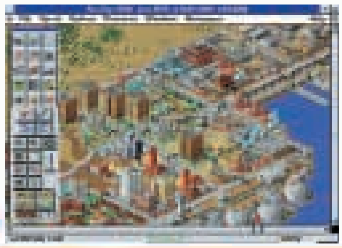
Namco
Gemischte Gefühle bei Namco: Trotz Einbußen auf dem US-Markt konnte der Gewinn im letzten Quartal auf umgerechnet 49 Millionen Euro gesteigert werden. Als größter Kassenschlager erwies sich die Trommel-Simulation "Taiko no Tatsujin".

Activision
Fürs dritte Quartal des laufenden Geschäftsjahres (Oktober bis Dezember) meldet Activision einen neuen Rekordgewinn von 77 Millionen US-Dollar. Besonders "Tony Hawk's Underground" und "True Crime" hätten zu diesem Ergebnis beigetragen, ließ der US-Publisher mitteilen.

Sega
Auch im "Sonic"-Lager darf gejubelt werden. Stieg der Gewinn im abgelaufenen Weihnachts-Quartal doch auf umgerechnet 37,3 Millionen Euro. Umsatzbringer Nummer 1 war die Prügelgranate "Virtua Fighter 4: Evolution". Außerdem gab man bekannt, dass Sammy-Manager Hajime Satomi zum neuen Aufsichtsratsvorsitzenden ernannt wurde.

Zentralisierung: Neue Heimat für Maxis

Electronic Arts strukturiert um: Unlängst wurde bekannt, dass nun auch die legendären "Sim"-Erfinder von Maxis ihren Firmensitz bei Walnut Creek aufgeben und ins EA-Hauptquartier nach Redwood Shores ziehen – Mitarbeiter sollen jedoch auf keinen Fall entlassen werden.

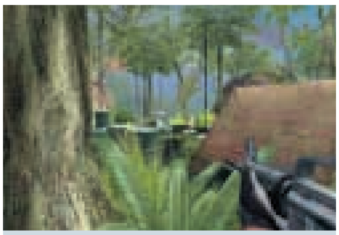


MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Razzia bei den Machern von Far Cry

Aufregung in Coburg: Beim dortigen Entwickler-Team Crytek führte die Kriminalpolizei eine Razzia durch. Der Grund für das staatsanwaltliche Eingreifen: Ein ehemaliger Praktikant hatte von illegalen respektive unlizenzierten Software-Komponenten berichtet. Nachdem die Ermittlungen jedoch offensichtlich im Sande verliefen, arbeitet die deutsche Spieleschmiede wieder mit Hochdruck am Ego-Knaller "Far Cry". Der von Ubisoft vertriebende PC-Shooter soll auch auf aktuellen Konsolen erscheinen.



Kommt hoffentlich auch für Konsole: der Ego-Shooter "Far Cry" von Crytek.

NACHSPIEL



KULTURSCHOCK: WENN WEST AUF OST TRIFFT

So befremdlich die Heidi-Klum-Entfernung fürs Nippon-Cover von "Alles oder Nichts" in Augen westlicher Mannsbilder aussehen mag – derartige Eingriffe sollten Schule machen! Viel zu wenige Hersteller passen ihre Titel an die Gepflogenheiten des japanischen Prestige-Markts an. Kein Wunder also, dass nach wie vor nur äußerst wenige US- oder Euro-Videospiele im Land des Lächelns zu Charts-Ehren kommen. Ausnahmen à la "Ratchet & Clank" oder "Crash Bandicoot" zeigen, wie man's besser macht: Veränderte Artworks nebst kompetenter Übersetzung garantieren bessere Hit-Chancen beim Asia-Publikum. Ein Negativbeispiel liefert hingegen Atari ab: Unabhängig von der ohnehin mageren Qualität des Spiels, schreckte "Enter the Matrix" viele Nippon-Zocker mit lieblos eingeblendeten Untertiteln ab – selbst Lebensanzeigen usw. wurden verdeckt. Freilich funktioniert diese kulturelle Konvertierungsarbeit nicht nur in eine Richtung: Auch Japano-Publisher könnten sich ruhig mal um bessere PAL-Anpassungen bemühen. Allen voran Square-Enix blamiert sich bei jeder "Final Fantasy"-Episode aufs Neue mit frechen Balken sowie Tempo-Einbußen – selbst Internet-Petitionen kümmern die RPG-Götter nicht. Capcom hingegen ließ sich vom Ärger der Konsumenten einschüchtern: Seit kurzem besitzt jeder "Resi"-Titel einen 60Hz-Modus.

EyeToy-News

Sonys innovative PS2-Kamera rüstet sich für den Online-Auftritt. Zu diesem Zweck schloss der Nippon-Konzern ein Abkommen mit dem Software-Entwickler Digimask. Die Technologien letztgenannter Tool-Firma machen Euch (ganz wie bei "Tony Hawk's Underground") zum Videospiel-Helden: Schießt einfach diverse Fotos von Eurem Kopf – die Digimask-Software erstellt daraus dann automatisch ein passendes 3D-Modell. Welche kommenden PS2-Titel diese ebenso einfache wie geniale Idee unterstützen werden, wollte man nicht festlegen. Wir rechnen jedoch vor allem mit einer Implementierung in Sportspielen wie etwa "This is Football".



Zukunftsweisend: Digimask-Technologie.

Singstar-Songliste

Endlich stehen die gesanglichen Teilnehmer von Sonys Karaoke-Simulation "Singstar" fest. Der Träller-Wettbewerb erscheint noch im Sommer inklusive zweier Mikrofone und einem USB-Adapter. Im Folgenden die wichtigsten Lizenz-Lieder:

Die Singstar-Songs

Mis-Teeq Scandalous
A-Ha Take on me
Pink Get the Party started
Motorhead Ace of Spades
George Michael Careless Whisper
Avril Lavigne Complicated
Ricky Martin Livin la Vida loca
Madonna Like a Virgin
Roy Orbison Pretty Woman
Atomic Kitten Eternal Flame
Dido Thank You
Village People YMCA
Liberty X Just a Little
Westlife World of our Own
Bill Withers Ain't no Sunshine
Jamelia Superstar
The Darkness
I believe in a Thing called Love

Joysticks: Die Geschichte der Controller



Wem die monatliche MAN!AC-Lektüre nicht reicht, der kann sein Videospiel-Wissen heuer mit dem zweiten Gameplan-Buch vertiefen. Der 148 Seiten umfassende und 17,80 Euro teure Schmöker trägt den Namen "Joysticks" und behandelt die Geschichte vom Bindeglied zwischen Mensch und Konsole. Egal ob skurriler CDi-Trackball, klassisches SNES-Pad oder aktueller Analog-Controller – jedes Gerät wird vom Autoren-Duo Forster und Freundorfer bis ins kleinste Detail erklärt. Ebenso positiv fällt die optische Gestaltung ins Auge: Große Farbfotos und aufgeräumte Tabellen laden zum Lesen ein. Schade bloß, dass sowohl Lightguns als auch Angel-Controller nur beiläufig Erwähnung finden.



Heidi Klum von Cover verbannt

Dass Nippon-Zocker ganz eigene Geschmäcker haben, wissen wir schon längst. Aber jetzt muss auch noch Deutschlands schönster Laufsteg-Import unter der asiatischen Laune leiden: So änderte Electronic Arts speziell für den japanischen Markt sein "007: Alles oder Nichts"-Cover und strich kurzerhand das Konterfei von Heidi Klum. Stattdessen prangt nun die hierzulande unbekannte Schauspielerin Ito Misaki auf der Verpackung (siehe Vergleich unten). Macht Euch einfach selbst ein Bild, welche der Damen adretter aussieht.



Sammlerstücke von Sony und Microsoft

Ihr habt keine Lust mehr auf langweilig-schwarze Konsolen? Dann kauft doch einfach eine der beiden Sondereditionen von Microsoft bzw. Sony. Die Hardware-Giganten bieten ab März jeweils eine besonders schicke Version ihrer 128-Bitter an. Während die 'Crystal Xbox' (siehe Bild unten) in durchsichtiger Plastikschale daherkommt, lockt das PS2-Pendant mit glänzender 'Aqua'-Lackierung. Denkt daran: Beide Schmuckstücke sind wie immer streng limitiert – also schnell zum Händler!





AM RANDE

+++ **Roboter-Kampf:** Capcom veröffentlicht in Japan eine Art Cockpit zum Mech-Knaller "Steel Battalion". Die Stuhl-Tisch-Kombination wurde extra für den gigantischen Controller des Spiels hergestellt. +++ **Einkaufsrausch:** Branchen-Gigant Electronic Arts hat den nordamerikanischen Entwickler NuFX gekauft. Die "NBA Street"-Erfinder arbeiten aktuell an "Fight Nights 2004". +++ **Pirat im Gefängnis:** Sean Michael Breen, Ex-Chef der Cracker-Gruppe 'Razor1911', wurde in den USA zu satten vier Jahren Knast verurteilt. Breen musste damit für seine jahrelange Karriere als Raubkopien-Händler büßen. +++ **Werbewirksame Kooperation:** Autohersteller Volvo geht eine Partnerschaft mit Microsoft ein, um sein neues S40-Modell zu vermarkten. Die PS-Schleuder erscheint demnach in TV-Spots zum kommenden Xbox-Raser "RalliSport Challenge 2". +++ **Personalkarussell:** Infinium Labs, Hersteller der berüchtigten Phantom Konsole, kann einen kompetenten Neuzugang verbuchen. Ab sofort tritt der Xbox-Miterfinder Kevin Bachus als Präsident des Unternehmens auf. +++ **Preisregen:** Publisher Ubisoft konnte auf dem Kunst-Festival 'Imagina 2004' sechs Auszeichnungen abstauben. Unter anderem erhielt das Adventure "Beyond Good & Evil" den Titel für 'Beste Story'.

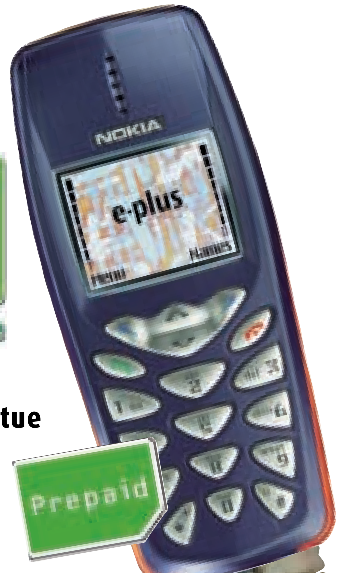
Mobiler Prinz

Gewinnt fesche Statuen und E-Plus-Handys

In Zusammenarbeit mit Ubisoft verlosen wir coole Handys und "Prince of Persia"-Figuren. Um in die Lostrommel zu wandern, müsst Ihr folgende Frage richtig beantworten:

Wie heißt die weibliche Begleitung des Prinzen in den aktuellen Next-Gen-Episoden?

A: Farah **B: Sarah** **C: Lara**



Zu gewinnen gibt's:

- 3x "Prince of Persia"-Statue
- 3x E-Plus Free & Easy Set Nokia 3510i inklusive 15 Euro Startguthaben

Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag
Stichwort: Prinz
Wallbergstr. 10
86 415 Mering

Einsendeschluss ist der 7. April 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



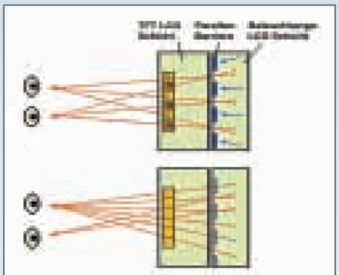
Die Zukunft der Konsolenwelt



Nintendo DS – Doppelter Spielspaß dank Doppel-Screen?

Echtes 3D ohne Brille?

Wie bildet man dreidimensionale Objekte mit Tiefenwirkung auf einem 2D-Bildschirm ab? Bisher war für räumliche Wirkung immer eine entsprechende 3D-Brille vonnöten. Nun stellte ein Konsortium unter der Führung von Sharp eine Technik vor, die keine Sehhilfen benötigt und die auch im Nintendo DS Verwendung finden könnte. Ein TFT-Bildschirm wird dabei mit einer zusätzlichen LCD-Gitterschicht (einer 'Parallax-Barriere') ausgestattet. Diese blockiert bzw. lässt die Hintergrundbeleuchtung in unterschiedlichen Blickwinkeln passieren. Dabei werden zwei Perspektiven für jedes Auge erzeugt: Das linke Halbbild gelangt auch nur zum linken Auge und umgekehrt. Allerdings muss der richtige Abstand zum Bildschirm eingehalten werden. Im Gehirn werden die beiden zweidimensionalen Bilder dann zu einem dreidimensionalen Abbild verknüpft.
Als erste Hardware nutzt Sharps Notebook Actius RD3D diese Visualisierung – weitere Monitore, Handys und PDAs sind in Planung.



Oben: Eine Barriere (blau) selektiert linke und rechte Ansicht aus zwei Halbbildern – unten die normale 2D-Bildschirmwiedergabe.

Next Level-Themen im Überblick

- MAN!AC 03/04: Schöne neue Spielewelt – Teil 1
- MAN!AC 02/04: Die 10 großen Konsolenärgernisse
- MAN!AC 01/04: Ade DVD – Optische Datenträger der Zukunft
- MAN!AC 12/03: Konsolen-Visionen – Entwürfe der MAN!AC-Leser

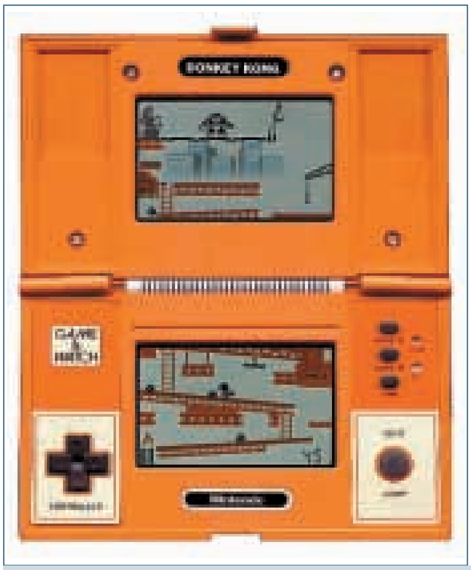
Überraschung gelungen: Wie schon in den News der letzten Ausgabe erwähnt, kündigte Nintendo ein neue Konsole an: das 'Nintendo DS'. Dahinter verbirgt sich aber laut offizellen Angaben kein direkter GBA-Nachfolger (der wird für 2005 erwartet), sondern eine eigene Produktlinie, die sich neben Game Boy und Gamecube etablieren soll. Außerdem bildet er internen Angaben zufolge keine Konkurrenz zu Sonys kommenden Highend-Handheld PSP, da "das Nintendo DS ein Konzept verfolgt, das sich völlig von anderen Videospiel-Systemen unterscheidet", so Nintendo-Chef Satoru Iwata. Bisher sind keine Prototypen gesichtet worden, doch ein angekündigtes Feature lässt viele Zocker schon aufhorchen: der Doppelbildschirm.

Doppelt hält besser

Die Idee zweier Screens ist nicht neu: Bereits bei Nintendos 20 Jahre alten 'Game & Watch'-LCD-Spielen wurden zwei Bildschirme für Titel wie "Donkey Kong", "Mario Bros." oder "Zelda" verwendet (Bilder unten). Nun setzen die Mario-Erfinder auf zwei TFT-LCD-Bildschirme samt Hintergrundbeleuchtung, die vertikal übereinander liegen. Die Abmessungen halten sich mit jeweils drei Zoll Diagonale (7,6 cm) recht nahe am GBA-Original. Dazu könnte einer der Bildschirme als Touch-Screen fungieren. Über das druckempfindliche Display würden so Eingaben und Befehle via Finger bzw. Stift erfolgen. Der Doppelschirm eröffnet viele Möglichkeiten wie zwei simultane Perspektiven in einem Spiel. Eine Ansicht zeigt z.B. die Karte oder Status-Tabellen, die andere die normale Spielansicht. Daneben sind beide Screens wie einer nutzbar – PC-User mit zwei Monitoren kennen das bereits. Interessant wären auch Multiplayer-Matches an einem Gerät: Jeder Zocker erhält dabei seinen eigenen Bildschirm. Sehr wahrscheinlich ist das Gerät deshalb klappbar: Unkonventionelle Titel könnten so aber auch einen Screen senkrecht und einen waagerecht nutzen, um eine Draufsicht und eine Seitenansicht zu suggerieren.
Außerdem ist es möglich, Sharps 3D-Technik für das 'DS' nutzbar zu machen. Diese Technik erzeugt zwei Perspektiven für jedes Auge – dabei sorgt eine Parallax-Barriere dafür, dass die linke Ansicht auch nur zum linken Auge gelangt und umgekehrt (siehe Kasten links). Dazu muss aber der richtige Abstand zum Bildschirm eingehalten werden.

Standesgemäße Technik

Als Prozessor kommt ein ARM9 zum Einsatz, der schon im Gamepark 32 sowie in diversen PocketPCs sitzt. Daneben soll ein aufgemotzter ARM7 als Co-Prozessor fungieren, der in kleinerer Variante auch im Game Boy Advance seinen Dienst verrichtet. Über genaue Taktfrequenzen sowie Rechenleistung schweigt





Bereits in Nintendos legendärer "Game & Watch"-Reihe kamen zwei Bildschirme zum Einsatz: Bei "Donkey Kong" (1982) schlagt Ihr Euch von unten nach oben durch (links) – die "Mario Bros." (1983) stapeln dagegen Kisten zwischen den beiden Screens.



Bisher nur ein Entwurf: Die obige MAN!AC-Designstudie zeigt aber schon Zweispieler-Fähigkeit und Edeloptik.

sich Nintendo derzeit noch aus. Dennoch wird schon von 3D-Fähigkeiten gesprochen, die eines Nintendo 64 ebenbürtig sein sollen. Auch im 2D-Bereich wird der Handheld seine Stärken ausspielen.
Spiele erscheinen zudem nicht in Form von Modulen, sondern auf kleinen Speicherkarten, ähnlich Smart-Media-, Compact-Flash- bzw. SD-Karten. Eine neuartige Halbleitertechnik von Matrix Connection ermöglicht dabei eine Speicherkapazität von bis zu einem Gigabit (128 MByte). Außerdem wird die Produktion im Vergleich zu GBA-Modulen billiger und schneller vonstatten gehen.
Ob das Gerät dabei GBA-kompatibel bleibt, ist nur gerüchteweise bestätigt. Ebenso wenig ist bisher die Bildschirmauflösung bekannt. Löblich: Nintendos 'DS' wird kabellose Kommunikation (evtl. Bluetooth) mit hoher Datenübertragungsgeschwindigkeit sowie wiederaufladbare Akkus unterstützen. Auch über den Preis wird spekuliert: Unbestätigte Meldungen sprechen von 100 bis 150 Euro. Der Verkauf soll Ende 2004 weltweit beginnen.



Schon kurz nach Bekanntgabe des 'DS' tauchten die ersten Fan-Entwürfe auf.

Softwareunterstützung

Nach ersten Gesprächen kündigten bereits Namco und Konami ihre Unterstützung an. Nintendo selbst wird natürlich ihre wichtigen Charaktere auch auf das 'DS' portieren. Weitere japanische Entwickler sollen bereits seit einem Jahr mit Entwickler-Kits bestückt sein – in den USA werden sie zur Zeit ausgeliefert. Spätestens zur E3 in diesem Jahr wird der Vorhang aber fallen und erste Titel spielbar vorliegen. Hoffentlich überrascht der trickreiche Erfinder des Steuerkreuzes, der Schultertasten, des Konsolen-Analogsticks und des Rumble-Paks uns ein weiteres Mal positiv. *ts*



Touchscreens samt Stift finden bereits bei Palms und Pocket-PCs Anwendung.



Speicherkarten sind in der Produktion weit günstiger als GBA-Module.

OVERSEAS

Breakdown



XB Handgreiflichkeiten nach "Breakdown"-Art: Via Schultertasten entlockt Ihr Eurem Recken brachiale Prügel-Manöver – darniederliegendes Gesindel bekommt schließlich Derricks Stiefel zu schmecken.





XB Dicke Dinger: Mit Granatwerfer (oben) und Maschinengewehr (unten) stoppt Ihr jeden noch so kräftigen Gegenspieler.

Faszination Ego-Perspektive: Sowohl "Half-Life" als auch "Halo" und die "Medal of Honor"-Serie verdanken der Ich-bezogenen Spielansicht einen Großteil ihres Erfolges. Doch keiner der genannten Titel trieb das 'Mittendrin statt nur dabei'-Gefühl derart auf die Spitze wie Namcos "Breakdown". Den jüngst erschienenen Nippon-Shooter erlebt Ihr nämlich konsequent durch die Augen des Digi-Jünglings Derrick Cole: Ob Brechreiz am frühen Morgen, leckeres Mampfen von Hamburgern oder scheue Knutscherei mit einer KI-Braut – bei sämtlichen Aktionen schwenkt das Fernsehbild exakt so mit, wie Eure Glubscher es im wahren Leben tun würden. Weiter intensiviert wird das packende Grundprinzip durch die allgegenwärtigen Polygon-Glieder Eures Helden: Während Ihr bei anderen Genre-Vertretern höchstens mal Eure Fußspitzen zu sehen bekommt, rückt "Breakdown" die Extremitäten seines Protagonisten ständig ins Blickfeld – selbst das eigentlich banale Leiter-Klettern mutiert so zum Aha-Erlebnis.





XB Fastfood tut keinem Magen gut: Nach der Stärkung (links) per saftigem Hamburger, gibt Derrick den Inhalt seines Magens an eine Toilettenschüssel ab (rechts).

Amnesiepatient mit Grips

Für weitergehende Spannung bürgt der mysteriöse Plot des intensiven Ego-Abenteuers: Wacht Euer virtueller Schützling doch zu Beginn in einer gigantischen Forschungsstation auf – Erinnerungen: Fehlanzeige! Einzig die knackige Alex scheint Mister Cole zu kennen und weicht ihm fortan nicht von der Seite. Gemeinsam kämpft das Duo im späteren Verlauf gegen eine finstere Verschwörung, größenwahnsinnige Militärs und Alien-Krieger namens T'lan. Letztere kommen als muskulöse Bodybuilder-Verschnitte daher, welche sich per Energieschild schützen. Gottlob schlummert auch in Eurem Alter Ego außerirdisches Genmaterial. Immer wenn zuckende Stromstöße durch Derricks Adern fließen, lernt der Amnesiepatient frische Superkräfte: Demnach malträtiert Ihr Halunken per Schockwelle, verschießt tödliche Laser-Kugeln oder setzt zum rabiaten Sprung-Kick an. An letztgenanntem Manöver lässt sich bereits erkennen, dass ein Großteil der Scharmützel nach bester Klopper-Manier ausgeprügelt wird: Von krachenden Kinnhaken über deftige Fußtritte bis hin zu Links/Rechts-Kombinationen reicht das Box-Arsenal – die Klitschkos wären stolz drauf!

COMING NOW...

in USA

MÄRZ Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version	APRIL Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Cy Girls	Konami	Action	sicher	Daredevil	Encore	Action	realistisch
Drakengard	Square-Enix	Action	realistisch	Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Firefighter F.D. 18	Konami	Action	sicher	Headhunter: Redemption	Sega	Action-Adventure	sicher
MTX Mototrax	Activision	Rennspiel	sicher	Resident Evil Outbreak	Capcom	Action-Adventure	sicher
Naval Ops: Commander	Koei	Strategie	realistisch	Syphon Filter: Omega Strain	Sony	Action	sicher
Black 9	Majesco	Action	realistisch	Spy Fiction	Sammy	Action	realistisch
Breakdown	Namco	Action-Adventure	sicher	Alias	Acclaim	Action-Adventure	sicher
The Suffering	Midway	Action	unwahrscheinlich	Hitman: Contracts	Eidos	Action	sicher
Pokémon Colosseum	Nintendo	Beat'em-Up	sicher	Red Dead Revolver	Atari	Ego-Shooter	sicher
Phantasy Star Online Episode 3	Sega	Rollenspiel	sicher	Samurai Jack	Sega	Action	realistisch

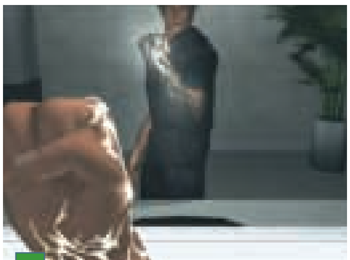
in JAPAN

MÄRZ Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version	APRIL Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Astro Boy: Tetsu Wan Atom	Sega	Action	realistisch	Armored Core: Nexus	From Software	Action	realistisch
Crimson Sea 2	Koei	Action	realistisch	Dragon Quest 5	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Ghost in the Shell: Stand Alone..	Sony	Action	realistisch	King of Fighters 2002	SNK Playmore	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Monster Hunter	Capcom	Action-Adventure	realistisch	Princess Maker	Gainax	Simulation	unwahrscheinlich
Sakura Taisen Monogatari	Sega	Action-Adventure	unwahrscheinlich	Samurai Spirits Zero	SNk Playmore	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Legend of Zelda: Four Swords	Nintendo	Action-Adventure	sicher	Sega Ages: Afterburner 2	Sega	Action	realistisch

PAL-Veröffentlichung: sicher – realistisch – unwahrscheinlich



XB Gekreuzte Abwehrhaltung: Wenn finstere Bösewichte anrücken, nehmt Ihr am besten kurz die Arme hoch und studiert die Attacken Eurer Widersacher.





XB Große Gefühle: Vorm Spiegel wird sich Derrick seiner außergewöhnlichen Kräfte bewusst (links), Alex besteht hingegen aus Fleisch und Blut (rechts).

Ein Mann auf Abwegen

Trotz regierenden Faustrechts setzt Derrick bei Bedarf auf futuristische Schusswaffen: Genre-Standards wie Raketenwerfer oder Maschinengewehr lassen sich via Auto-Zielsystem ausrichten – die Schulterdrücker sorgen schließlich für klare Verhältnisse. Damit Euer Bildschirm-Vertreter abseits der Gegnerhorden keine Langeweile verspürt, spendieren die japanischen Entwickler regelmäßig kleine Rätseleinlagen: Mal repariert Ihr eine ausrangierte Laserkanone, mal sollen Bahngleise korrekt angeordnet werden – an Hirn-Überforderung ist ergo noch kein "Breakdown"-Zocker gestorben. Als wesentlich nervenaufreibender entpuppen sich hingegen die ungezählten Akrobatik-Aufgaben: Derrick springt auf bewegliche Plattformen, kraxelt riesige Türme empor, hangelt an Fenstersimsen entlang und rast später gar am Jeep-Steuer über eine bröckelige Hängebrücke.

Schade bloß, dass gerade die zuletzt erwähnten Kletter-Intermezzi in wahre Gewaltmärsche ausarten. Überhaupt ging Namco ab dem zweiten Spieldrittel offensichtlich die Design-Luft aus: Öde Laufwege sowie uninspiriert attackierende Schufte lassen ernsthaft am Können der Macher zweifeln. Was einen Action-Hochgenuss versprach, wird durch solche Schlamperei zur gehobenen Durchschnittskost. Am Start der Ego-Innovation glotzten wir nämlich wie gebannt auf den Bildschirm und rieben uns ob der furiosen Spieler-Einbindung die Augen – kein anderer Titel bietet solch fesselnde Perspektiven. Weil auch die verschachtelte Story zum Weiterspielen antreibt, steckt in "Breakdown" enormes Motivationspotenzial. Audiovisuell dürft Ihr indes keine Großtaten erwarten: Während die kargen Umgebungen unansehnlich ausfallen, begeistern alle Charaktere mit detailreicher Mimik. *tk*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Namco, Japan
PAL-Veröffentlichung: Juni

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, Pr. Scan, Soundtrack

Breakdown

Xbox – 73% Spielspaß

Innovatives Ego-Adventure mit fesselnder Spielmechanik – leider schwächelt das Leveldesign.



JETZT NUR JE 33 EURO
Resident Evil
Resident Evil Zero
CAPCOM
FREE SHIPPING
FREE
EUROPEWIDE
SHIPPING*
*on selected items
THE SUFFERING
70 €
PlayStation 2
84 € per VK
88 € per NN
free shipping
Drakengard
70 €
RESIDENT EVIL OUTBREAK
66 € per VK
70 € per NN
free shipping
FINAL FANTASY XI
144 € per VK
149 € per NN
free shipping
BUNDLE Game +
Netzwerkadapter
99,95 €
RESIDENT EVIL OUTBREAK
(working title)
BIOHAZARD
OUTBREAK

DIE HIGHLIGHTS im Monat Februar

MOST WANTED – TOP 10 DER LESER

Auf welche Spiele freut Ihr Euch derzeit am meisten, welche Veröffentlichungen könnt Ihr am wenigsten abwarten?
"Resident Evil 4" und "Fable" tauschen die Plätze und bleiben damit die von Euch am meisten herbeigesehnten Spiele. Konamis Psycho-Schocker "Silent Hill 4" schafft den Neueinstieg ebenso wie Capcoms blutige Gamecube-Action "Killer 7".

Cybermedia Verlag, MAN!AC, Stichwort: Most Wanted, Wallbergstr. 10, 86415 Mering
Via Mail: **mostwanted@maniac.de**

	Spielename / Hersteller	System
1.	**Resident Evil 4** / Capcom	NGC
2.	**Fable** / Microsoft	Xbox
3.	**Sudeki** / Microsoft	Xbox
4.	**Silent Hill 4** / Konami	PS2, Xbox
5.	**Pikmin 2** / Nintendo	NGC
6.	**Metal Gear Solid 3** / Konami	PS2
7.	**Halo 2** / Microsoft	Xbox
8.	**Starcraft Ghost** / Vivendi	PS2, Xbox, NGC
9.	**Doom 3** / Activision	Xbox
10.	**Killer 7** / Capcom	NGC



SYSTEM-CHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Baldur's Gate Dark Alliance 2	Interplay
2.	Need for Speed Underground	Electronic Arts
3.	Beyond Good & Evil	Ubisoft
4.	WWE Smackdown: Here Comes..	THQ
5.	Tony Hawk's Underground	Activision

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Project Gotham Racing 2	Microsoft
2.	Need for Speed Underground	Electronic Arts
3.	Counter-Strike	Microsoft
4.	Mission Impossible: Op. Surma	Atari
5.	XIII	Ubisoft

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Mario Party 5	Nintendo
2.	Mario Kart Double Dash!!	Nintendo
3.	1080° Avalanche	Nintendo
4.	Legend of Zelda: Wind Waker	Nintendo
5.	Super Smash Bros. Melee	Nintendo

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Yu-Gi-Oh! Die heiligen Karten	Konami
2.	Super Mario Bros. 3	Nintendo
3.	Harvest Moon: Friends of Min. T.	Ubisoft
4.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo
5.	Findet Nemo	THQ

JAPAN & USA TOP 10

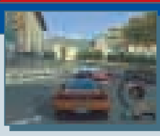
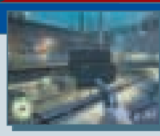
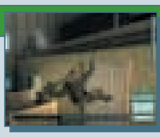
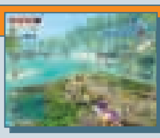
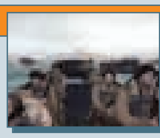
Japan

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Fuun Shinsen Gumi	Genki	PS2
2.	Star Ocean 3 Dir. Cut	Square-Enix	PS2
3.	Gyakuten Saiban 3	Capcom	GBA
4.	Phantom Brave	Nippon Ichi	PS2
5.	Gran Turismo 4 Prologue	Sony	PS2
6.	Rockman EXE 4	Capcom	GBA
7.	Everybody's Golf 4	Sony	PS2
8.	Mario Kart Double Dash!!	Nintendo	NGC
9.	Momotaru Dentetsu 12	Hudson	PS2
10.	Die Sims	Electronic Arts	PS2

USA

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Mario & Luigi	Nintendo	GBA
2.	Super Mario Bros. 3	Nintendo	GBA
3.	NFL Street	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
4.	Baldur's Gate Dark All. 2	Interplay	PS2, Xbox
5.	Madden NFL 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
6.	Final Fantasy X-2	Square-Enix	PS2
7.	Need f. Speed Undergr.	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
8.	Sonic Heroes	Sega	PS2, Xbox, NGC
9.	SOCOM 2: U.S. Navy Seals	Sony	PS2
10.	Mario Kart Double Dash!!	Nintendo	NGC

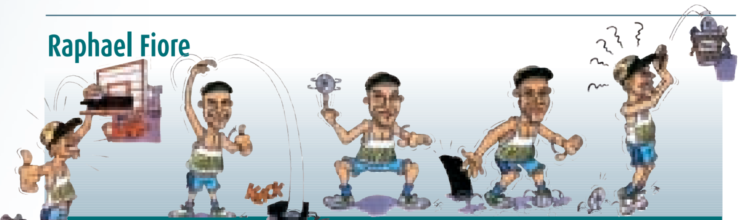
TECHNIKREFERENZEN

System	Grafik-Highlight	Surround-Highlight
Playstation 2	 **Gran Turismo 3** – **Hersteller:** Sony – Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	 **Medal of Honor: Frontline** – **Hersteller:** Electronic Arts – Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	 **Tom Clancy's Splinter Cell** – **Hersteller:** Ubi Soft – Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss.	 **Steel Battalion** – **Hersteller:** Capcom – Fehlende Musik wird durch überragende 5.1-Schlachtenuntermalung ausgeglichen – nie klangen Roboterkriege dynamischer.
Gamecube	 **Starfox Adventures** – **Hersteller:** Rare/Nintendo – Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	 **Medal of Honor: Frontline** – **Hersteller:** Electronic Arts – Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

So werten die Experten



Raphael Fiore



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:
Galaga 88 – Spielautomat
R-Type – Spielautomat
R-Type Final – PS2

sieht zurzeit:
Hero

hört zurzeit:
Usher – U got it bad

Thorsten Küchler



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:
Final Fantasy: Crystal Chronicles – Gamecube
Ninja Gaiden (Demo) – Xbox
Onimusha 3 – PS2

sieht zurzeit:
Honey (DVD)

hört zurzeit:
School of Rock – Soundtrack

Oliver Schultes



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:
Metal Gear Solid: Twin Snakes – Gamecube
Obscure – Playstation 2
R-Type Final – Playstation 2

sieht zurzeit:
School of Rock

hört zurzeit:
Dream Theater – When Dream and Day Unite

Ulrich Steppberger



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:
DTM Race Driver 2 – Xbox
Project Gotham Racing 2 – Xbox
SpongeBob Schwammkopf – Xbox

sieht zurzeit:
Firefly (DVD), Alias Season 1&2 (DVD)

hört zurzeit:
Air – Talkie Walkie

Thomas Stuchlik



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:
Mafia – Playstation 2
Metal Gear Solid: Twin Snakes – Gamecube
Project Gotham Racing 2 – Xbox

sieht zurzeit:
Chihiros Reise ins Zauberland

hört zurzeit:
Slayer – South of Heaven

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei – Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✔ Keyboard ✔ Maus ✔ Flight-Stick
✔ Lenkrad ✔ Lightgun ✔ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✔ 16:9 ✔ 60Hz ✔ Dolby Surround
✔ ProLogic 2 ✔ DTS ✔ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 – bereits erhältlich
Xbox – November
NGC – keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:
PS2: Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox: Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC: Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

Gastredakteur

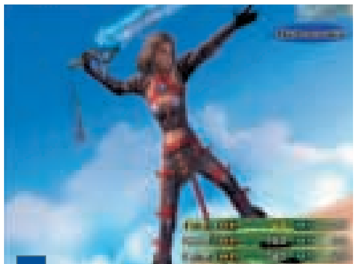


SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

Final Fantasy X-2



PS2 In den Kämpfen wird mit spektakulären Grafikspielereien nicht gegeizt.



PS2 Déjà-vu: Yunas Kriegerwerkzeug erinnert an Tidus' 'Bruderherz'-Säbel.



PS2 Trio Infernale: Yuna, Rikku und Paine gehen in Kampfstellung.



PS2 Kugelhagel: Während Rikku als Weißmagierin für das leibliche Wohl der Party sorgt, ballert Paine per 'Chain-Bonus' verstärkte Kugeln auf die Feinde.

Schneller als ein goldener Chocobo flitzen Yuna, Rikku und Paine über den großen Teich und beglücken nun auch bundesdeutsche Rollenspieler mit ihren poppigen Sphäro-Jagdgeschichten. Trotz der relativ kurzen Lokalisierungsphase wurden sämtliche Bildschirmtexte, Begriffe und Namen sauber in unsere Muttersprache übersetzt. Technisch gibt es weiterhin Verbesserungsbedarf: Nur Spieler mit Breitbildmonitor können nämlich die unschönen Balken der PAL-Fassung ausblenden. Highend-Leckerbissen wie 60-Hertz- oder 'Progressive Scan'-Modus fehlen traditionsgemäß, die erquickende englische Sprachausgabe wurde beibehalten. Trotzdem gibt's gegenüber dem zehnten Teil einige Verbesserungen: Auf das PAL-Format 'optimiert' nervt die Grafik nicht mehr mit plattgedrückten Gesichtern und der deutsche Bildschirmtext wurde besser auf die englischen Dialoge abgestimmt.

Spira sucht den Superstar

Inhaltlich bleibt alles beim Alten: Als direkter Nachfolger von "Final Fantasy 10" erzählt der aktuelle Teil die Geschichte von Spira-Superstar Yuna weiter. Nachdem sie im Vorgänger ihre Heimatwelt vor dem gigantischen Killerwal Sin gerettet hat, darf die Ex-Beschwörerin endlich drangehen, ihr Leben in die Hand zu nehmen. Und so macht sie sich auf die Suche nach der verlorenen Liebe Tidus.

Yuna vertauscht also Beschwörer-Robe mit Minirock und den Zeremonienstab mit dem Stabmikrofon. Als singende Pistolenlady schließt sie sich der aus dem Vorgänger bekannten Al-Bhed-Diebin Rikku an, die zusammen mit dem neurotischen Punk-'Brüderchen' die Sphäro-Jägergang 'Mövenpack' aufgezogen hat. Als drittes Mitglied verstärkt die zynische Paine das Trio Infernale. Mit diesen drei Identifikationsfiguren müsst Ihr vorlieb nehmen. Weitere Party-Mitglieder gibt es nämlich nicht. Die drei Diven lassen sich aber nicht lumpen und legen sich mächtig ins Zeug, um sich mit Gesang- und Tanzeinlagen, bissigem Wortwitz und zahllosen Anspielung auf Film- und Fernsehlandschaft in Euer Herz zu drängeln. Kenner der "Final Fantasy"-Reihe müssen sich demnach auf eine wild-witzige Grundstimmung im Erzählmodus des Spiels gefasst machen, denn Comedy-Elemente stehen klar im Vordergrund, was sehr zu Lasten von epischen, ernsthaften Story-Schattierungen fällt.

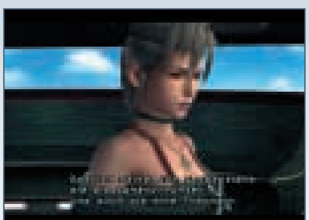
Taktik & Timing

Im spielerischen Kern bleibt das vertraute Grundgerüst der Serie trotz einiger Neuerungen erhalten: Ihr reist mit Eurer Party durch die Metropolen und Landschaften des malerischen Spira und erkundet auf der Suche nach Sphäroiden düstere Höhlen, romantische Ruinen oder Labyrinthartige Laboratorien. Unterbrochen werden Eure Ausflüge lediglich durch rundenbasierte Zufallskämpfe oder halbautomatische Klettereinlagen. Die Schlachten orientieren sich wieder am klassischen 'Active Time Battle'-System, das vor Teil 10 der Reihe gebräuchlich war. Sämtliche Aktionen werden mit Zeitbalken getaktet: Ist Euer Balken voll, haut Ihr zu oder zaubert. Hierbei gilt die Faustregel: Je stärker der Angriff, umso länger dauert die Ausführung. Menünavigierung in Echtzeit und per Schultertaste auslösbare Kugelhagel bringen zusätzli-

PAL – NTSC Vergleich

Nicht perfekt, aber wenigstens keine Knautschgesichter mehr!

Links seht Ihr das PAL-Bild, wie es auf einem 4:3 Monitor erscheint; rechts dieselbe Szene in der NTSC-Version. Die hässlichen Balken stören, die Proportionen stimmen aber.



Laut Square-Enix müssen die Balken der PAL-Fassung aus technischen Gründen ins Bild.



Wer eine Import-PS2 hat, freut sich über eine voll ausgenutzte Bildschirmfläche.



PS2 Die Macalania-Wälder liegen im Sterben. An Orten wie diesem geht das Fortsetzungsprinzp perfekt auf: Die abgeänderten Grafiksets erinnern an Teil 10, zeigen aber auch deutlich, dass die Zeit in Spira nicht stehengeblieben ist.

che Hektik und Action ins taktisch fordernde Kampfgeschehen. Eine weitere Innovation für "Final Fantasy"-Schlachten sind die von perfektem Timing abhängigen 'Combo-Moves': Gebt Ihr einer Heroin exakt nach der Attacke ihrer Vorgängerin den Angriffsbefehl, multipliziert sich der verabreichte Schaden um den 'Combo'-Faktor, der mit jeder weiteren angehängten Offensivaktion wächst. So ist nicht nur die Art, sondern auch die Dauer der gewählten Angriffsvariante relevant. Mit etwas Übung deckt Ihr Gegner mit Combo-Ketten von fantastischer Länge ein.

Murmeln & Mode

Anders als in den Vorgängern macht Ihr Euch von Anfang an die Flugeigenschaften Eurer Einsatzzentrale 'Celsius' zu Nutze und könnt fast alle Örtlichkeiten frei Schnauze ansteuern. Die Fundorte seltener Sphäroiden werden Euch auf einer übersichtlichen Weltkarte angezeigt, die als Navigationshilfe dient. Die gefundenen Sphäroid-Kugeln bringen Yuna & Co. nicht nur Reichtum und Ruhm sondern fungieren auch als universelles Speichermedium von Informationen aller Art. So werden im weiteren Spielverlauf Aufzeichnungen aus der Vergangenheit von Spira zugänglich und treiben die Story mit Hinweisen auf mögliche Aufenthaltsorte des verschollenen Tidus weiter. Überdies sind in manchen Sphäroiden die Talente und Erinnerungen von Helden aus längst vergangenen Tagen gespeichert. Wer diese Kostüm-Sphäroiden in so genannte 'Kostüm-Paletten' einsetzt, verwandelt sich je nach magischer Murmel in einen Samurai, Bestienmeister oder Pistolenschützen. Dieses Jobsystem (Veteranen erinnern sich an den fünften Teil) ent-

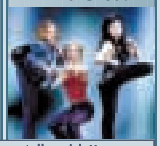


PS2 Psychedelische Abschnitte wie diese stachelige Hornlandschaft durchwandert Ihr in "FF X-2" erst ganz zum Schluss. Durch das Portal geht's zum Speicherpunkt.

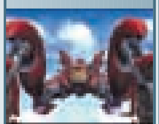
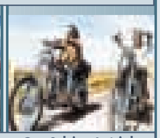
▪▪▪ Parodius ▪▪▪

Film- und Fernsehanspielungen in "FF X-2"

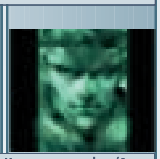
Früher beschränkten sich Filmanspielungen bei "Final Fantasy" großteils auf die wiederkehrenden Namen 'Biggs' und 'Wedge', in denen "Star Wars"-Freaks Rebellenpiloten wiedererkannten. Yuna & Co. tragen da schon dicker auf: Unverblümt posieren sie wie "3 Engel für Charlie", das Luftschiff Celsius erinnert an das Gefährt der "Easy Rider" und Rikkus Ausruf beim Anblick von Schlangen lässt "Metal Gear Solid"-Nostalgiker aufhorchen. Auch dem aktuellen Trend, jeden halbwegs telegenen Menschen als Popstar zu vermarkten, schließt sich Yuna fröhlich an.

FF X-2	Kino & Co.
	

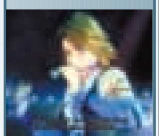
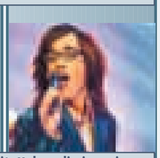
Am Ende der Introsequenz stellen sich Yuna, Rikku und Paine in Pose. Vorbild: Charlies Engel.

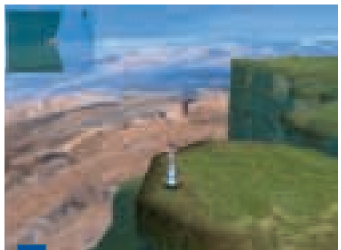
Ein Schiff wie ein Chopper: Der Celsius-Antrieb sieht irgendwie "Easy Rider"-mäßig aus.

"Snake? Snaaake!" Die Hommage an den 'Solid Snake'-Schrei gibt's nur als Sprachausgabe.

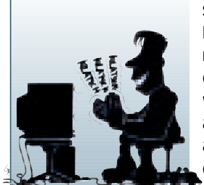
 

Verblüffende Ähnlichkeit: Haben die japanischen Designer etwa bei "DSDS" gespickt?



PS2 Fernsehen: Auf der 'Stillen Ebene' kann Yuna allerlei Spiele wagen.

Max Wildgruber



Für ein Add-On brillant, als Fortsetzung zu wenig: "Final Fantasy X-2" enttäuscht mich. Allerdings auf sehr hohem Niveau. Misst man den Spielspaß an Dauer, Komplexität und Entdeckermotivation, bietet "FF X-2" Rollenspielunterhaltung erster Klasse. Die zahllosen möglichen Kombinationen an Kostümen, die alle unterschiedliche Kampftaktiken erfordern, und das Gefühl, in eine Welt einzutauchen, die nur so von kurzweiligen Ideen und Gags strotzt, rechtfertigen eine Kaufempfehlung allemal. Als Fortsetzung zum legendären 'Zehner' der Reihe hätte ich mir aber mehr erhofft: Zu wenig unverbrauchte Gegenden und Monster tauchen auf, viele der neuen Umgebungen wirken schlampig und unfertig (bei einer Höhle fehlt gar die Deckentextur). Ähnlich steht es mit den Klettereinlagen, die semi-automatisch weder fordernd noch witzig sind. Auch die Story enttäuscht in Bezug auf Schlusspointe und Spannungsbogen. Trotzdem macht "FF X-2" einen Heidenspaß, und ich werde das Teil sicher nicht eher aus der Hand legen, bis meine Komplettierungsanzeige 100 Prozent zeigt. Alte "Final Fantasy"-Haudegen könnten sich allerdings am Comedy-Einschlag stören.



PS2 Paine im ‘Zan-Kioh’-Dress. Erst wenn Ihr alle Sphäroiden einer Palette durchprobiert habt, dürft Ihr solche Spezial-Kostüme anlegen.



PS2 Zanarkand sehen und sterben: Die pitoreske Ruinenstadt dient inzwischen als Touristenmagnet. Yuna erlebt an vielen Orten ein Wiedersehen mit Nebenfiguren aus dem Vorgänger. Ratet mal, wer in Zanarkand als Museumsführer jobt...

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: große Balken, leichte Geschwindigkeitseinbußen

E/D: englische Sprachausgabe, deutscher Bildschirmtext

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✔ 16:9 ✔ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Square-Enix
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.playonline.com

Pro
+ erfrischendes Missionssystem
+ zahlreiche Minispiele und Kostüme
+ wunderschöne Charaktermodelle

Contra
– Stilbruch zum Vorgänger
– Präsentation teilweise schlampig
– dramaturgisch schwache Hauptstory

Alternativen:

PS2	Breath of Fire: Dragon Quarter (83%, MAN!AC 11/03)
Xbox	Elder Scrolls 3, The: Morrowind (89%, MAN!AC 12/02)
NGC	Skies of Arcadia Legends (87%, MAN!AC 06/03)

Final Fantasy X-2

Playstation 2
Grafik 83 %
Sound 79 %
85 % Spielspaß

Auch die Makel der PAL-Anpassung können am Spielwitz des RPG-Epos nicht kratzen.

schädigt Euch für die limitierte Zahl von Partymitgliedern und verleiht dem genretypischen Aufleveln Eurer Figuren einen komplexen Zusatzaspekt, da Ihr nicht nur die Attribute Eurer drei Miezen verbessert, sondern auch sukzessiv neue Fähigkeiten für die insgesamt 17 Kostüme freischaltet.

Missionen nach Maß

Von der strikt linearen Missionsstruktur früherer Teile haben sich die Designer von “Final Fantasy X-2” verabschiedet und beschreiten mutig das Neuland eines modular aufgebauten Missions-Systems. Je nach Gusto könnt Ihr in etwa 30 Stunden dem Story-Hauptstrang (in fünf Kapitel eingeteilt) folgen, oder durch Spira stromern und Bonusmissionen wie Ticketverkaufen, Ballerspieleinlagen oder ausschweifenden Bonus-Dungeons frönen. Wollt Ihr die Komplettierungswertung von 100 Prozent auf dem Schirm haben, müsst Ihr bis zu hundert Stunden Spielzeit veranschlagen. Zum Vergleich: Folgt Ihr nur der Hauptstory, habt Ihr etwa 45 Prozent des kompletten Spiels erlebt. Weiteres Novum: Sobald Ihr den obligatorischen Obermotz weggebürstet habt, dürft Ihr das Spiel nochmal mit allen gesammelten Kostüm-Sphäroiden durchspielen, was den ‘Ich störe alles auf’-Reiz und die Langzeitmotivation gehörig in die Höhe treibt.

Schöne alte Welt

Die Präsentation von “FF X-2” liegt mit Teil 10 in etwa gleich auf. Mimik und Details der Hauptcharakter-Modelle sind ein Augenschmaus, viele Hintergründe und Monster wurden aber offenbar einfach aus dem Vorgänger übernommen. Obwohl man so wenig Neues zu Gesicht bekommt, freut man sich doch, alte Orte und Bekannte in Spira wiederzutreffen: Lulu hat ein Baby von Wakka bekommen und die frühere Residenz von Seymour in Gouadosalam bietet nun der Zicke Leblanc standesgemäße Heimstadt. Um die musikalische Untermalung kümmerte sich erstmals nicht Nobuo Uematsu. Ska- und Discotracks dominieren die Akustik, martialische Orff-Plagiate wie zu PSone-Zeiten suchen Spiele-Soundtrack-Fans vergeblich. Falls Ihr Euch über die englischen Texte auf den Fotos wundert: Die Bilder aus dem letzten Spieledrittel stammen von der NTSC-Fassung, da wir die PAL-Umsetzung erst knapp vor Redaktionsschluss erhalten haben. *mw*



PS2 Durchwachsene Präsentation: Verquere Kameraperspektiven sind in den Kämpfen leider keine Seltenheit (links). Die in der Mitte gezeigte Sprungeinlage langweilt durch anspruchslose Steuerung. Rechts seht Ihr eine voll belegte Kostüm-Palette.

World Racing



NGC In der Schweiz braust Ihr über kurvige Alpenstraßen.

Mit rund einem Jahr Verspätung trudelt die Mercedes-Benz-Flitzerei "World Racing" auf dem Gamecube ein: Wie gehabt umfasst der Fuhrpark rund 100 Karossen aus der Stuttgarter Fertigung, die Ihr auf zahlreichen Rennen in sieben Szenarien über Asphalt und Erdreich jagt. Als positive Neuerung wurde das verbesserte Fahrverhalten der PC-Fassung übernommen, was der Lenkung spürbar gut tut. Dafür blieb das extrem unhandliche Menüsystem unverändert und die Optik erlitt einen Rückschritt: Unschöne Balken und eine schwache Bildrate enttäuschen. *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Synectic, Deutschland
Hersteller: TDK
wwwsynectic.de

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 60 Euro

PAL: mittlere Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ GBA-Link, ○ Keyboard, ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ○ ProLogic 2

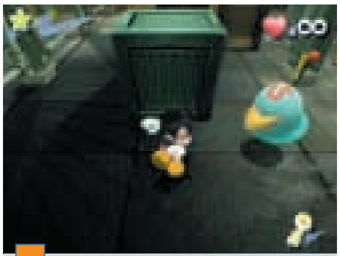
Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich (80%, MAN!AC 04/03)
- Xbox: bereits erhältlich (75%, MAN!AC 10/03)
- NGC: März

Alternativen:
- PS2: Lotus Challenge (73%, MAN!AC 12/01)
- Xbox: Lotus Challenge (73%, MAN!AC 04/03)
- NGC: keine erhältlich

Gamecube 72 % Spielspaß – Grafik 60 %, Sound 63 %

Umfangreiche Raserei mit guten Ideen, aber mäßiger Technik.

Disney's Tricky Micky



NGC Um dem Alien auszuweichen, setzt Micky zum Sprung auf die Kiste an.

Das Pilz-Alien Lulu hat Mickys Herzilein Minnie (wahlweise auch in umgekehrter Rolle) entführt: Schaltet den üblen Fungi samt seinen Komparsen mittels Vorschul-Stealth-Action aus: Friert den Bildschirm via A-Taste ein und klettert z.B. auf eine Kiste, um an den Schwammerln vorbei zu schleichen. Die träge Steuerung nervt dabei genauso wie die unübersichtliche Kamera. Da auch kein Radar die Ansammlung der garstigen Champignons anzeigt, stirbt Micky unnötige und frustige Tode. Spielerisch schlichtweg nicht kinderfreundlich – Hände weg. *rf*

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, USA
Hersteller: Capcom
www.capcom.com

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad, ○ GBA-Link, ○ Keyboard, ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ○ ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: März

Alternativen:
- PS2: Sly Raccoon (86%, MAN!AC 02/03)
- Xbox: I-Ninja (79%, MAN!AC 02/04)
- NGC: Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Gamecube 34 % Spielspaß – Grafik 48 %, Sound 39 %

Langatmiges und unfaires Schleichspiel ohne Tiefgang.

SOCOM 2 U.S. Navy Seals



PS2 Schnell den Rückzug antreten: Tanks lassen sich nur per Sprengladung oder durch Raketenbeschuss zerstören – ohne diese explosiven Helfer sieht's düster aus!



PS2 Ein Mann am Abzug: Wer rechtzeitig einen Geschützturm einnimmt, darf anrückendem Schurkenvolk im Schnellverfahren einheizen.

MAN!AC-Redakteure sprechen gerne mit ihren Konsolen: Sätze wie "Lade endlich diese blöde Preview-Version!" oder "Warum nimmst du blöder Kasten meinen Spielstand nicht an?" dokumentieren den Alltag im Cybermedia-Quartier. Dass solche Zwiegespräche tatsächlich auf Gehör stoßen, wissen wir jedoch erst seit Sonys Antiterror-Software "SOCOM". Bietet der Taktik-Knaller doch neuartige Sprachkontrollen, mit denen Ihr Eure KI-Mitstreiter rumkommandiert. Nur logisch, dass die aktuelle Fortsetzung ebenfalls auf Befehlsvergabe per Headset setzt: Egal ob geordneter Rückzug, strategischer Zangenangriff oder lautloses Schleichen – jede gängige Militär-Order lässt sich auf Zuruf aktivieren. Mundfaule PS2-Kämpfer hocken indes stumm vor der Glotze und scheuchen ihr CPU-Gefolge via Menü durch die Polygon-Pampa.





PS2 Brave Kumpels: Auf Befehl entschärfen Eure Mitstreiter Bomben oder gehen schnell in Deckung (kleines Bild oben) – KI-Aussetzer gibt's zum Glück nur selten.

Das dreckige Dutzend

In der zentralen Story-Kampagne erwarten Euch zwölf knallharte Fronteinsätze rund um den Globus. So befreit Ihr etwa Blauhelme aus der Gewalt brasilianischer Rebellen, entschärft Bomben auf einem Staudamm, führt fiese Attentat-Missionen durch oder nehmt die Aussagen ängstlicher Überläufer entgegen. Altgediente "SOCOM"-Generäle freuen sich hierbei über frische Spielelemente, welche den Kampfverlauf erheblich würzen. Besonders die Implementierung von Vehikeln garantiert Nervenkitzel: Wenn feindliche Panzer über die Straßen rumpeln und Helikopter am Himmel schwirren, heißt's kühlen Kopf bewahren.

Schade bloß, dass Ihr solche Metallungetüme nicht selbst pilotieren dürft. Vielmehr markieren Eure Mannen bloß per Laser-Pointer oder Rauchsignal einen Zielbereich – der blutige Rest wird automatisch vom Support-Team durchgeführt. Wer trotzdem nicht auf dickes Gerät ver-



PS2 Brisant: Auf offener Steppe stellt Ihr leichte Beute für Heckenschützen dar. In solch brenzligen Situationen rettet Euch höchstens noch ein schneller Abzugsfinger.





PS2 Urbaner Horror: Im Gegensatz zum Vorläufer bietet "SOCOM 2" verwinkelte Stadt-Szenarien – besonders dieser brasilianische Slum sorgt für Adrenalinschübe.

Thorsten Küchler



GEFREITER KÜCHLER, WARUM SCHAUEN SIE SO SKEPTISCH DREIN? Tut mir leid, aber "SOCOM 2" enttäuscht mich dezent, Sir. WARUM DENN DAS, SIE WURM? Mit Verlaub, Sir: Die Szenarien sehen zwar nun dank detailreicher Texturierung schicker aus, ruckeln jedoch teilweise stark. SO SO, DER NACHWUCHS-RAMBO GIBT SICH NEUERDINGS PINGELIG! NOCH WEITERE EINWÄNDE? Naja, meine drei KI-Kollegen gehören auch nicht gerade zur Gehirn-Elite, Sir. Mal treffen die Jungs wie die Scharfschützen, mal sprengen sie mich versehentlich in die Luft! ALTES KAMERADENSCHWEIN, DANN SPIELEN SIE DOCH MIT MENSCHLICHEN OFFIZIEREN! ODER GEFÄLLT DER ONLINE-MODUS UNSEREM PRINZESSCHEN ETWA AUCH NICHT? Lassen Sie mich doch mal ausreden, Sir. Natürlich bürgt die Multiplayer-Komponente für schier unbegrenzte Langzeitmotivation. Besonders die frischen Spieltypen und Optionen machen Sonys Militär-Ballerei zum absoluten Internet-König. SIE VERSCHWENDEN MEINE ZEIT MIT IHRER KLUGSCHEISSEREI! ICH WILL VERDAMMTE NEUIGKEITEN HÖREN! Zu Befehl, Sir. Die coole Artillerie- bzw. Luftunterstützung sorgt für echte Adrenalin-Schübe. NA ALSO, ES GEHT DOCH! WEGTRETEN!

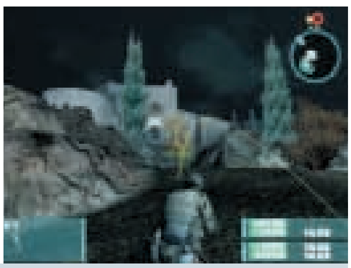
zichten will, packt eine der neuen Wummen ein: Von Panzerabwehr-Raketen über Granatwerfer bis hin zu Anti-Personen-Minen reicht die erweiterte Todbringer-Palette.

Die Achse des Bösen

Während der Solo-Part demnach nur marginal aufgemotzt wurde, kommen die Mehrspieler-Schlachten einer kleinen Revolution gleich. Hobby-Söldner mit Breitband-Anbindung ergötzen sich an einem Füllhorn neuer Optionen: Zuschaltbare Stimmverzerrung, Lobby-Plaudereien, detaillierte Ranglisten, Freunde-Verwaltung sowie eine Ignorier-Liste für ungeliebte Cheater lassen kaum Wünsche offen. In puncto Kartenumfang gibt's ebenfalls keinen Grund zur Klage: Insgesamt 22 spezielle Levels (davon zwölf frische und zehn aus dem Vorgänger) bieten ausreichend Ballerstoff. Weiterhin feiern zwei brandneue Spielmodi namens 'Begleitschutz' und 'Stürmen' ihr "SOCOM"-Debüt: Lotst Ihr bei ersterer Variante wehrlose Geiseln zum vorgegebenen Zielgebiet, entpuppt sich das zweite Team-Szenario als innovativer Online-Höhepunkt. In einer Art Kleinkrieg verteidigt hier nämlich Truppe A ihr durch Mauern geschütztes Hauptquartier, während Mannschaft B einen Bombenanschlag plant. Besonders spannend: An strategisch bedeutsamen Orten stehen mächtige Flak-Kanonen herum – für den jeweiligen Besitzer ein kriegsentscheidender Vorteil!
Ein Hinweis noch zum Schluss: Sony bietet "SOCOM 2: U.S. Navy Seals" in zwei Versionen an. Zum einen erscheint das nüchterne Spiel zum Preis von ca. 60 Euro, zum anderen wird ein Paket bestehend aus Spiel sowie dem aktuellen Logitech-Headset für etwa 80 Euro verkauft. *tk*







PS2 Kleines Einmaleins für PS2-Soldaten: Während die weiteren Pläne der Terroristen zumeist offen auf Tischen liegen (links), bringt das Nachtsichtgerät (Mitte) lebenswerte Vorteile. Granaten schmeißt Ihr schließlich per eingeblendeter Flugkurve (rechts).

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	16		
Online	16		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ✓ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
- ○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
- PS2: März
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Zipper Interactive, USA
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.com

Pro
- + hervorragende Sprachsteuerung
- + spannende Solo-Einsätze
- + mannigfaltige Online-Optionen

Contra
- − durchweg niedrige Bildrate
- − teils nervtötende KI-Aussetzer
- − Story-Modus ohne Checkpoints

Alternativen:
- PS2: Conflict: Desert Storm 2 (82%, MAN!AC 11/03)
- Xbox: Conflict: Desert Storm 2 (83%, MAN!AC 11/03)
- NGC: Conflict: Desert Storm 2 (83%, MAN!AC 12/03)

SOCOM 2: U.S. Navy Seals

Playstation 2
Grafik 75 %
Sound 85 %
86 % Spielspaß

Fesselnde Taktik-Action mit dickem Online-Angebot und spaßiger Headset-Steuerung.

Prince of Persia The Sands of Time

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	1
Via Linkkabel		-	-
Online		-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 45 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (87%, MAN!AC 12/03)
Xbox Februar
NGC Februar

Entwickler: Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ feine, intuitive Steuerung
+ prachtvoll inszenierte Story
+ motivierendes Leveldesign
+ tolle Orient-Optik

Contra
- Kämpfe oft langatmig und nervig
- Tonabmischung mit Schwächen

Alternativen:

PS2	Ico (80%, MAN!AC 04/02)
Xbox	Oddworld: Munch's Oddysee (79%, MAN!AC 04/02)
NGC	Starfox Adventures (89%, MAN!AC 12/02)

Prince of Persia: Sands of Time

Xbox – Grafik 83 %, Sound 79 % – **87 %** Spielspaß

Gamecube – Grafik 82 %, Sound 78 % – **87 %** Spielspaß

Toll gemachtes Märchenabenteuer mit feinen Sprungpassagen und nervigen Kampfeinlagen.



XB Rätselhaft: Das korrekte Verschieben der Leuchtsäulen klappt nur mit überlegtem Vorgehen.



NGC Wenn Euch die untoten Sandzombies angreifen, dann in der Regel mit mindestens drei Feinden gleichzeitig.

Mit einigen Monaten Verspätung erfreuen sich auch Gamecube- und Xbox-Helden an "Prince of Persia: The Sands of Time". Ihr schlüpft in die Rolle des namensgebenden Jungspundes, der während eines Feldzugs seinen Vater durch die Eroberung eines mystischen Dolchs beeindrucken will, dabei aber ungewollt eine Katastrophe auslöst – durch die Tricksereien eines schurkischen Magiers wird außer Euch die ganze Palastbevölkerung in Sandmonster verwandelt, nur eine vermeintliche Sklavin bleibt ebenfalls verschont.

Um das Unheil rückgängig zu machen, schlagt Ihr Euch durch die Ruinen, um den Bösewicht zu finden: Meist kommt es dabei darauf an, Euren wendigen Helden geschickt durch die Landschaft zu führen: Springt über Abgründe, klettert Säulen hoch, schwingt Euch agil an Flaggenmasten nach oben oder lauft per Knopfdruck geschwind an Wänden entlang. Dabei droht nicht nur der Absturz durch verkalkulierte Hüpfer, auch die Verteidigungsanlagen wie Sägeblätter, spitze Stachel und andere Nettigkeiten sorgen für Gefahr.



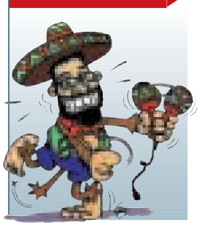
NGC Atmosphärisch und ansehnlich: die alternativ wählbare Fernperspektive.

Sand schafft Stress

Nicht vergessen dürft Ihr die Sandzombies: Die greifen gerne in kleinen Rudeln an und wollen durch Schwertschläge in Zaum gehalten werden. Ganz außer Gefecht setzen könnt Ihr sie damit nicht, doch zum Glück habt Ihr ja den Dolch dabei: Der macht zu Boden gegangenen Feinden endgültig den Garaus und kennt noch andere praktische Einsatzmöglichkeiten – habt Ihr genug Sandvorrat, lässt sich auf Knopfdruck die Zeit verlangsamen oder gar zurückspulen, um gemachte Fehler wieder auszumerzen.

Spielerisch und inhaltlich sind Xbox- und Gamecube-Fassung mit dem PS2-Bruder identisch, Microsoft-Prinzen dürfen sich aber an einem zusätzlichem Goodie erfreuen: In ihrer Fassung wurden beide "Prince of Persia"-Ahnen versteckt, Würfel- wie PS2-Helden bekommen dagegen nur den ersten Teil. *us*

Ulrich Steppberger



Die Neuauflage des Klassikers überzeugte schon auf der PS2 fast auf ganzer Linie. Die Grafik gefällt bei Xbox und Gamecube noch ein wenig mehr, denn die regelmäßigen Ruckler der Sony-Hardware sind nun verschwunden. Etwas schade finde ich, dass die Zwangsverzögerung in Europa nicht für spielerisches Feintuning genutzt wurde. So gefallen die spannenden Hüpfpassagen nach wie vor durch tolles und motivierendes Leveldesign, aber auch der einzige Schwachpunkt blieb unverändert: Die eigentlich fein in Szene gesetzten Schwertkämpfe nerven durch ständiges Wiederbeleben der Gegner und gelegentlich unfaire Situationen. Doch angesichts der ganzen anderen Vorzüge lässt sich dieser Makel verschmerzen – die "Sands of Time" lohnen den Kauf.



XB Zu Beginn weicht Ihr den messerscharfen Verteidigungsanlagen noch locker aus – später müsst Ihr aber nicht selten unter Zeitdruck waghalsiger vorgehen.

Nightshade



PS2 Die Endgegnerkämpfe laufen alle nach dem gleichen Schema ab: Haut die kleinen Vasallen zu Brei und widmet Euch dann mit Button-Geklopfe dem Boss.



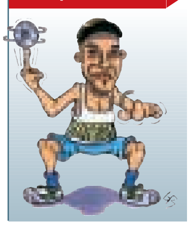
PS2 Kick it like Beckham: Hibani schickt dem Gleiter seine Rakete via Fuß zurück.

Der "Shinobi"-Nachfolger "Nightshade" erschien in Japan unter dem passenden Namen "Kunoichi" (weiblicher Ninja). So schlüpft Ihr in das hautenge Kostüm der kampferprobten Hibani und macht Euch auf die Suche nach dem mysteriösen Cyborg-Ninja. Dieser hat einen Teil des Seelen fressenden Schwertes Ajujiki gestohlen. Doch der Ninja-Bösewicht bleibt nicht Euer einziger Gegner: Denn das fehlende Schwertstück sprengte das Bannsiegel zum verschlossenen Dämonentor und öffnete so einer gewaltigen Horde schleimiger Monster den Weg auf unsere Erde. Im Tutorial erlernt Ihr die Feinheiten Eurer Kampftechnik und setzt sie in insgesamt vier verschiedenen Spielmodi wie dem Handlungs-Modus und der Time-Attack ein, um das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wieder herzustellen.

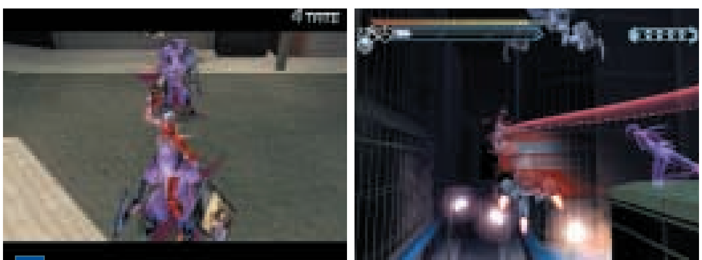
Gnadenlose Kriegerin

Wer violett-rotes Blut nicht sehen kann, sollte sich nicht durch Tokios Straßen wagen. Denn Hibani streckt ihre Kontrahenten mit durchschlagenden Schwert-Combo-Attacken nieder. Versucht dabei eine komplette Gruppe von Gegnern via Combo-Kette zu töten – dadurch endet das Blutbad in einem cineastischen 'Tate-Kill'. Im Gegensatz zum Vorgänger werdet Ihr nicht in der Anzahl der zu meuchelnden Feinde eingeschränkt, sondern nur durch das vorgegebene Zeitlimit. Auch wird die Kraft Eures Schwertes mit jeder Combo stärker. So fügt Ihr selbst fetten Bossen ordentlichen Schaden zu. Gleichzeitig füllt Ihr den 'Chakra Gauge', der Euch zerstörerische Special-Moves spendiert. Daneben beherrscht Eure agile Heldin Doppelsprünge, blitzschnelles Gleiten, die Fähigkeit an Wänden entlang zu rennen und sogar die Technik, Geschosse wie Raketen mit Karate-Kicks zurück zu schleudern. Schließlich erspielt Ihr neue spielbare Charaktere und verschiedene Kostüme für Euer Alter Ego durch fleißiges Münzensammeln. *rf*

Raphael Fiore



Ninja-Mädel, gönn' Dir eine Pause: Denn um das neuartige Killer-Combo-System anzuwenden, hampelt Ihr hektisch von einem lieblos designten Cyborg-Ninja zum nächsten. Das durchaus lobenswerte Kampfsystem könnt Ihr aufgrund unpassend positionierter Kamera und hakeliger Steuerung kaum gezielt einsetzen. Ebenfalls gewöhnungsbedürftig mutet der grafische Stilwechsel an: Anstatt in asiatischen Tempeln kämpft Ihr in kargen Stadtteilen von Tokio. Selbst Boss-Scharmützel enden in wildem Geschnetzel, anstatt mit taktischen Finessen zu fordern. Gegenüber dem Vorgänger punktet "Nightshade" lediglich mit den verfeinerten 'Tate-Kills' und dem entschärften Schwierigkeitsgrad, der nun auch Normalsterblichen eine Chance lässt.



PS2 Um in späteren Levels zerstörerische 'Tate-Kills' zu zelebrieren (links), müsst Ihr schneller als Euer Schatten von Gegner zu Gegner fliegen (rechts).

Der lautlose Killer
Historie des vermummten Kämpfers

1987 befreite der geschmeidige "Shinobi" (jap. für Ninja) in der Spielhalle erstmals gekidnappte Kinder aus den Fängen des Bösen. Die acht Nachfolger erschienen dann lediglich auf diversen Konsolen: Die Krönung der 2D-Ninja-Action stellte dabei "The Revenge of Shinobi" (1988) auf dem Mega Drive dar. Im Nachfolger "Shadow Dancer" (1990) stand Euch zum ersten Mal ein Hund zur Seite. 2003 überraschte uns schließlich Hotsuma auf der PS2 mit einem 3D-Ableger samt hammerhartem Schwierigkeitsgrad und 'Blutdurst'-Feature.



Der erste Boss wird in "Shinobis"-Arcade-Debüt mit Magie besiegt.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 16 | **Preis:** ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
- PS2: März
- Xbox: nicht geplant
- NGC: nicht geplant

Entwickler: Sega Wow, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega.com

Pro
- \+ haufenweise Sprung-Angriffsvarianten
- \+ einsteigerfreundliche Actionkost
- \+ innovatives Combo-System,...

Contra
- – ...das jedoch nicht ausgereift ist
- – unpraktische, bockige Kamera
- – hakelige Steuerung

Alternativen:

PS2	**Shinobi** (76%, MAN!AC 06/03)
Xbox	**Genma Onimusha** (82%, MAN!AC 04/02)
NGC	**Superman: Shadow of Apokolips** (73%, MAN!AC 06/03)

Nightshade

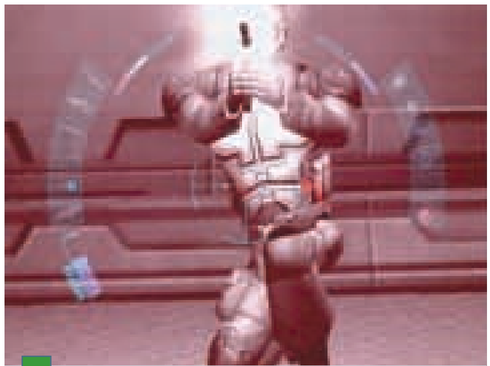
Playstation 2
Grafik 69 %
Sound 61 %
63 % Spielspaß

Hektisches Ninja-Gemetzel mit nettem Combo-System, aber nerviger Steuerung und Kamera.

Deus Ex Invisible War



XB Retter in der Not: Wenn kein anderes Mittel mehr greift, packt Alex Denton seinen Raketenwerfer aus. Allerdings macht die Riesenwumme einen derartigen Lärm, dass sämtliche Feinde alarmiert werden.



XB Gleich hat deine letzte Stunde geschlagen: Per Sniper-Sicht legt Ihr entfernt stehende Wachmänner flach.

Überfälle von außerirdischen Schurken, verheerende Umweltkatastrophen und machtgeile Großkonzerne – in ihrer pessimistischen Einschätzung unserer Erden-Zukunft sind sich fast alle Videospiel-Entwickler einig. Auch "Invisible War", die mit Spannung erwartete Fortsetzung von Warren Spectors Ego-Sensation "Deus Ex", basiert auf einer denkbar düsteren Prämisse: Zwanzig Jahre nach den Geschehnissen aus Teil 1 zerstört ein fürchterliches Terrorkommando große Teile der Millionenstadt Chicago. Unmittelbar nach dem feigen Anschlag schlüpft Ihr in die Klamotten des Helden oder der Heldin Alex Denton. Tatsächlich lässt sich nicht nur das Geschlecht Eures Digi-Abbilds wählen, sondern auch dessen Hautfarbe und Frisur. Wie so eine Gen-Panscherei ins Bild passt? Ganz einfach: Herr bzw. Frau Denton entstammt einem Klonlabor der Apostle Corporation und wurde zu Forschungszwecken hergestellt.



XB Unfreiwilliger Ringelpietz: Dank der realistischen Spielphysik könnt Ihr regungslose Körper aufeinander stapeln oder aus dem Fenster werfen.

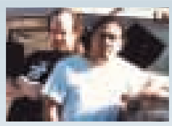
Zwischen den Fronten

Von Gedächtnisverlust geplagt, machen sich Xbox-Abenteurer fortan auf die Suche nach dem Sinn des künstlichen Lebens. Trampelt Ihr zu Beginn noch ohne offensichtliches Spielziel durch graue Hallen, buhlen schon bald diverse Fraktionen um Eure Gunst: Egal ob kirchlich organisierte Sekte namens 'Der Orden', kapitalistische 'WTO'-Vereinigung, 'Templer'-Geheimbund oder die Cyborg-Kultisten der 'Omar' – jede Partei lockt mit ganz eigenen Vorzügen und Motiven. Hier kommt eine der größten Innovationen von "Invisible War" zum Tragen: Während die Genre-Konkurrenz à la "Halo" starre Missionsziele vorgibt, offeriert Ion Storms Cyber-Krimi stets mehrere Optionen. Kämpft sich Alex etwa zu einem mysteriösen Waffen-Prototyp durch, stecken unentschlossene Zocker schnell mal in folgendem Dilemma: Soll ich das Tötungswerkzeug zerstören, wie der 'Orden' es fordert? Oder erweise ich den 'Templern' einen Dienst, indem ich die Schaltpläne der Superknarre stibitze? Damit Ihr bei all den Wünschen und Forderungen Eurer Auftraggeber stets den Überblick behaltet, notiert ein Quest-Tagebuch jeden eingegangenen Auftrag samt zugehörigem Antragssteller.

▪ ▪ ▪ Kreative Sturmböen ▪ ▪ ▪

Die bewegte Entstehungsgeschichte von Ion Storm

Im Jahre 1996 von den id-Software-Größen John Romero und Tom Hall (siehe Bild) gegründet, wuchs Ion Storm rasch zum Prestige-Studio heran – einem Millionen-Abkommen mit Publisher Eidos sei dank! Doch auf den Blitzstart folgte Ernüchterung: Die Startprojekte "Anachronox" und "Dominion" (beide PC) erwiesen sich als grandiose Flops – das Firmenmotto 'Design is Law!' war ad absurdum geführt. Besserung gelobte man mit der Verpflichtung von Warren Spector: Der Macher des SciFi-Hits "System Shock" baute prompt in Austin eine weitere Dependance auf – hier sollten später Knaller wie "Deus Ex" oder "Thief" entstehen.



Gründer Romero sorgte indes mit seiner Mega-Fehlinvestition "Daikatana" fürs abrupte Ende von Ion Storm Dallas und verließ die Firma. Ironie des Schicksals: Hall wie Romero arbeiten aktuell wieder zusammen. Für Midway soll das Duo Infernale ein "Gauntlet"-Revival zimmern – kein gutes Omen!



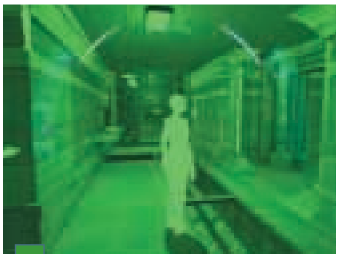
XB Makaber: Die Vampir-Biomod saugt herumliegenden Leichen Energie aus.

Wie Laborkind Alex die gebotenen Missionen erfüllt, liegt ebenfalls in Eurer Hand. Das spielerische Spektrum teilt sich dabei grob in die drei nachstehenden Naturelle auf: Vorsichtiger Schleich-Fanatiker, rüder Baller-Experte und gewitzter Hightech-Hacker. Während letzterer Archetypus beispielsweise Wachroboter sowie Selbstschussanlagen einfach umprogrammiert, knipst der Action-Anhänger selbige lieber via Schrotflintenschuss aus – Stealth-Profis lösen genanntes Problem schließlich durch lautloses Vorbeihuschen.

Menschlicher Roboter

Das liberale Durchführ-Prinzip spiegelt sich überdies in Ausrüstung wie Körper Eures Recken wider. Alex verfügt nämlich über insgesamt fünf Steckplätze für Biomodifikationen – jeweils einen für Augen, Arme, Schädelpartie, Skelett und Beine. Habt Ihr





XB Überwachungskameras (oben) und Thermosicht sorgen für Durchblick.

nun den entsprechenden Upgrade-Kanister im Gepäck, lässt sich das zitierte Körperteil-Quintett via Nano-Implantat aufmöbeln. Drei verschiedene Superkräfte stehen pro Modul zur Wahl: So rennt Ihr entweder dank Tempo-Manipulator schneller oder



XB Feuriger Empfang: Wer den Flammenwerfer tolpatschig einsetzt, steckt sowohl seine Widersacher als auch die nähere Umgebung in Brand.

tilgt aus Schleich-Gründen Eure Schrittgeräusche. Als besonders stark entpuppen sich Schwarzmarkt-Ersatzteile: Unter den illegalen Upgrades befinden sich solch hinterhältige Exemplare wie eine jederzeit aktivierbare Vampir-Drohne, welche Euch die Lebensenergie ohnmächtiger Widersacher überträgt. Selbst ehedem feindliche Wachroboter lassen sich mit passendem Implantat fernsteuern und für eigene Zwecke missbrauchen. Dumm nur, dass die Aktivierung zitierter Biomod-Zusätze stets Energie schluckt – wohl dem, dessen Rucksack genügend Batterien beherbergt. Apropos Rucksack: An Alex Dentons Taschen gelangt Ihr über ein simples Kreismenü, das sowohl Schießprügel als auch sonstige Gegenstände fein säuberlich auflistet. Einen kleinen Haken hat die runde Sache allerdings: Schon nach kurzer Sammelzeit platzt der Beutel Eures Recken aus allen Nähten. Ergo sollte auch die Wahl der Waffen weise überlegt sein: Wollt Ihr per Sniper-Gewehr auf die Pirsch gehen, mit dem Granatwerfer für klare Verhältnisse sorgen oder lieber als Flammenwerfer schwingender Feuerteufel in die Geschichte eingehen? Das Schießeisen Eures Vertrauens kann übrigens (genau wie sein geklonter Besitzer) mit kleinen Chips modifiziert werden: Von höherer Ballerfrequenz über zusätzlichen Elektro-Schaden bis zu limitiertem Munitionsverbrauch reicht das Bastel-Sortiment. Mechaniker freuen sich weiterhin über das so genannte 'Multitool' – eine Art SciFi-Dietrich, der verschlossene Türen sowie Kisten knackt. Damit ist das Hightech-Arsenal von "Invisible War" längst noch nicht erschöpft: Hetzt Spinnen-Bomben auf Schurken, stoppt Mech-Soldaten mit einer EMP-Granate und legt fiese Splitter-Minen.



XB Böser Blechbube: Gegen dickere Opponenten wie diesen Mech-Panzer kommt Ihr nur mit ebenso fetten Knarren an – Sprengsätze wären auch nicht verkehrt.



XB Im Schatten lauert der Tod: Mit der 'Tarnung'-Biomodifikation wird Euer Held für humanoide Augen unsichtbar – zu erkennen am transparenten Waffenmodell.



XB Gut gesprochen: Die deutschen Dialoge können durchaus mit dem US-Original mithalten – eine feine Sache!



XB Potzblitz: Mechanische Feinde wie dieser kleine Wachroboter lassen sich am bequemsten via EMP-Granate ausschalten – ein gezielter Wurf genügt.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ○ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
- **PS2** keine Umsetzung geplant
- **Xbox** März
- **NGC** keine Umsetzung geplant

Entwickler: Ion Storm, USA
Hersteller: Eidos
Website: www.eidos.de

Pro
- \+ sehr glaubwürdige Spielwelt
- \+ enorme Entscheidungsfreiheit
- \+ motivierende Biomod-Bastelei
- \+ furiose Licht/Schatten-Darstellung

Contra
- – mitunter dümmliche KI-Schergen
- – durchgehend stotternde Bildrate

Alternativen:

PS2	**Deus Ex** (87%, MAN!AC 06/02)
Xbox	**The Elder Scrolls 3: Morrowind** (89%, MAN!AC 12/02)
NGC	**Metroid Prime** (94%, MAN!AC 04/03)

Deus Ex: Invisible War

Xbox
Grafik 77 %
Sound 84 %
85% Spielspaß

Faszination Zukunft: facettenreicher Ego-Cocktail mit packender Story und offenem Spielverlauf.

Simulierte Naturgesetze

Wie es sich für ein ambitioniertes Konsolen-Abenteuer gehört, schickt Euch "Deus Ex: Invisible War" an Schauplätze rund um den Erdball: Im Anschluss an Seattle geht's nach Kairo, ins germanische Trier und weiter zur Antarktis. Über das letzte Szenario hüllen wir uns jedoch in Schweigen. Nur soviel: Fans des Vorgängers können sich auf eine faustdicke Überraschung gefasst machen! Weniger sensationell, aber mindestens genauso erwähnenswert: Ion Storms Genre-Mixtur verwendet die von "Max Payne 2" bekannten Havoc Physik-Routinen. Somit sprechen sämtliche Polygon-Objekte nahezu realistisch auf äußere Einflüsse an. Wer zum Beispiel rüpelhaft rumstolpert, wirft dabei schnell mal Stühle oder Fässer um – hoffentlich hat's kein wartender Bösewicht gehört! Clevere Zocker machen sich die authentische Spielwelt zunutze, indem sie aus Holzkisten eine Treppe bauen oder den Unterstand eines Halunken in Brand stecken – so kann ein interaktives Digi-Universum aussehen. Teutonische Xbox-Besitzer mussten auf diesen Genuss über drei Monate warten, obgleich "Invisible War" schon seit Dezember über US-Ladentheken wandert. Der Grund für die Quälerei: Eidos liefert den Titel in einer komplett lokalisierten Fassung aus – 30.000 Textzeilen wurden ins Deutsche übertragen! Das Ergebnis kann sich dank (bis auf wenige Ausnahmen) professioneller Sprecher tatsächlich hören lassen – Respekt! Zum Schluss noch ein kleiner Hinweis: Wie Ihr alle vier Endsequenzen des Spiels erreicht bzw. welche Biomod-Kanister wirklich Sinn machen, klären unsere Tipps ab Seite 96. *tk*

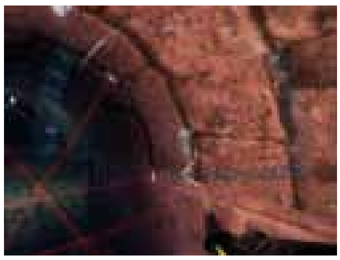
Thorsten Küchler

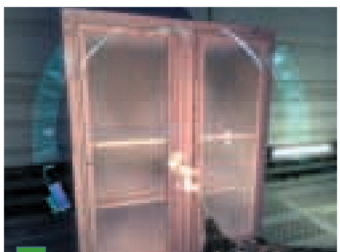


Ambition als Fluch und Segen zugleich: Ion Storms SciFi-Thriller begeistert durch seine interaktive Spielwelt, stolpert aber letztendlich über den gigantischen Ehrgeiz der Entwickler – gewissermaßen ein Scheitern auf sehr hohem Niveau. So schockieren Euch beispielsweise die KI-Widersacher mit dümmlichen Aktionen, nur um im nächsten Moment fast schon menschlich zu agieren. Und auch die propagierte Aktions-Freiheit entpuppt sich mehr oder minder als heiße Luft: Ob Ihr nun ständig Eure Gesinnung ändert oder einer Fraktion treu bleibt – einzig eine offensichtliche Entscheidung kurz vorm Abspann besitzt nachhaltige Wirkung. Wer "Invisible War" ob dieser Mängel abschreibt, versäumt jedoch eine echte Software-Sternstunde: Kein anderer Ego-Titel lockt mit solch einem Füllhorn an spielerischen Möglichkeiten – jede noch so banale Mission wird durch die zig Lösungsmöglichkeiten zum Persönlichkeitstest. Weiterhin bastelt Ihr voller Tatendrang an Eurem Klonkrieger rum bzw. wundert Euch über die tollen Echtzeit-Schatten – da lässt sich auch die niedrige Bildrate nebst häufigen Ladezeiten verkraften. Fazit: Nicht so brillant wie erhofft, aber immer noch groß!



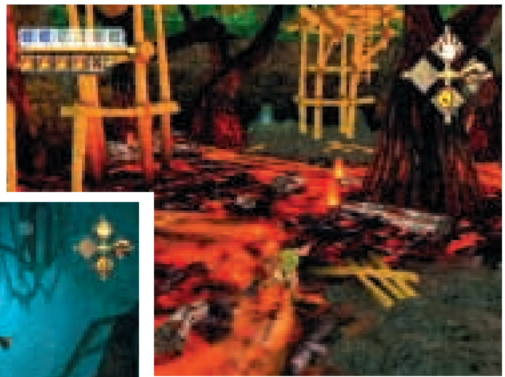
XB Atmosphäre-Hemmer: Alternative Wege führen zumeist durch arg offensichtliche Lüftungsschächte – da hätten wir uns mehr Ideenreichtum erwartet.





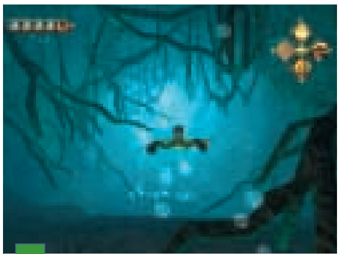
XB Alleskönner: Mit dem 'Multitool' knackt Ihr Schlösser und Schränke.

Pitfall Die verlorene Expedition





PS2 Greif die Liane, Harry: Das Schwingen an den Naturseilen gehört traditionell zum Heldenalltag, fällt gelegentlich allerdings etwas nervig aus.



XB Der aktuelle Harry ist vielseitig und beherrscht das Tauchen ebenso wie Sprints über Lava (rechts oben).

Mit dem Dschungelhelden Harry begann zur VCS-Zeit die Erfolgsgeschichte von Activision: Anfang der 80er feierte die von abtrünnigen Ex-Atari-Programmierern gegründete Firma mit dem originellen Jump'n'Run "Pitfall" ihren ersten großen Hit, der im Laufe der Jahre zu einigen gelungenen 2D-Fortsetzungen führte. Nicht so überzeugen konnte dagegen das Polygon-Debüt 1998 auf der PSone, besser machen soll es nun der erste Next-Generation-Streich des alten Haudegen: "Pitfall: Die verlorene Expedition".

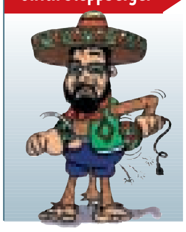
Auf dem Weg zu einem Forschungsgebiet stürzt das Transportflugzeug von Harry und seinen Begleitern mitten im Dschungel ab – Ehrensache für den abenteuererprobten Helden, dass er nicht nur das hübsche Töchterlein des Leiters rettet, sondern auch die restlichen Mitglieder finden und nebenbei böse Schurken im Urwald erledigen wird.

Dschungelkönig

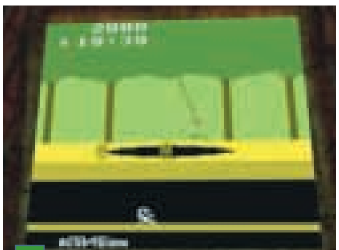
Ihr stapft mit Harry durch zahlreiche Levels in vier Gebieten der tropischen Umgebung: Meist geht es durch dichten Baumbewuchs, aber auch Eingeborenendörfer, düstere Höhlen und verschneite Berggipfel stehen auf dem Reiseplan.

Traditionell schleppt Harry keine Wummen mit sich rum, seine restliche Ausrüstung muss er erst wieder auftreiben: Zu Beginn vermöbelt Ihr Dschungelvolk und -getier also nur mit Fuß und Faust, später lernt Ihr wirkungsvollere Aktionen und könnt mit der Schlinge Steingeschosse einsetzen. Seinen anderen Kram benötigt Harry meist, um den Zugang zu anderen Levels zu öffnen: Mit der Fackel erhellt Ihr dunkle Gänge und zündet Schießpulver an, TNT sprengt den Weg frei und die Gasmaske schützt vor Atemnot. Dank einem Eispickel erklimmt Ihr gefrorene Wände, im Sauseschritt geht's über glühende Lava und mit einem Floß schippert Ihr über Gewässer. Natürlich dürfen auch ganz klassische Elemente nicht fehlen, so schwingt Ihr regelmäßig per Liane über Abgründe. Wem das nicht nostalgisch genug ist, der macht sich auf die Suche nach gut versteckten Tempeln, in denen die Atari-VCS-Originale von "Pitfall" und "Pitfall 2" warten. *us*

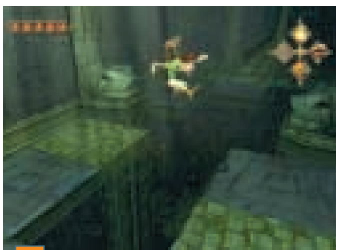
Ulrich Steppberger



Neben der Expedition ging den Entwicklern scheinbar etwas die Frische verloren: Technisch macht die Hüpferei nämlich eine gute Figur und bringt neben witzig animierten Figuren eine überzeugende Dschungelatmosphäre auf die Mattscheibe, nur die Kamera sorgt gelegentlich für Ärger. Dafür fehlt es dem Spielablauf an Feinschliff: Manche Ausrüstungsgegenstände lassen sich nur unnötig kompliziert bedienen, beim Lianenschwingen sorgen kleine Wackler regelmäßig für tödliche Stürze oder zumindest lange Wegwiederholungen. Überhaupt schickt Euch "Pitfall" etwas uninspiriert auf ständige Märsche und geizt dabei auch mal mit konkreten Hinweisen. Trotz dieser Makel ist Harrys Abenteuer durchaus unterhaltsam, nur wäre eben noch mehr drin gewesen.



XB Tradition pur: Die Ur-"Pitfalls" findet Ihr in speziellen Tempeln.



NGC Bodenlos: Wer hier nicht springt, stürzt mit den Fliesen unten.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 6 **Preis:** ca. 40 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Edge of Reality, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ schön designte Dschungellandschaft
+ originelle Charaktere und Dialoge
+ "Pitfalls"-Oldies mit dabei

Contra
- viel uninspiriertes Rumgelaufe
- Speicherpunkte teils ungünstig platziert
- Lianenschwingerei öfters nervig

Alternativen:

PS2	Jak and Daxter – The Precursor Legacy (88%, MAN!AC 01/02)
Xbox	Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MAN!AC 04/03)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Pitfall: Die verlorene Expedition

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	75 %	66 %	71 %
Xbox	75 %	66 %	71 %
Gamecube	75 %	66 %	71 %

Solider 3D-Hüpfer in ansehnlicher Aufmachung, aber mit lästigen Macken im Design.

R-Type Final



PS2 Level 2 geflutet und gefroren: neue Gegner dank blauem Stäbchen.



PS2 Was guckst du? Vor dem großen Finale müsst Ihr Euch mit Heerscharen von glotzenden Augäpfeln auseinandersetzen.



PS2 Level 2 im trockenen Zustand: Zerstört Ihr die roten Stäbchen des Endgegners, sinkt beim nächsten Spiel der Wasserstand.

Erneut nimmt sich Bigben eines Irem-Produkts an: Nach der Unterwasser-Ballerei "Sub Rebellion" (siehe Kasten) und dem packenden Erdbeben-Abenteuer "SOS The Final Escape" (MAN!AC 01/03) schafft es mit "R-Type Final" ein ausgesprochener Shoot'em-Up-Leckerbissen in hiesige Gefilde. Alles Wissenswerte zur "R-Type"-Historie erfahrt Ihr übrigens in unserem 8-seitigen Gratis-Booklet auf Seite 3.

Der Wert der Vielfalt

In der "Final"-Episode stehen dem angehenden Piloten erstmals mehr als ein oder drei Raumschiffe zur Verfügung. Insgesamt 101 Vehikel lassen sich mit viel Fleiß und noch besseren Nerven freispielen. Und hartnäckig bleiben lohnt sich: Denn die ergatterten Raumer sind nicht nur schnöde Farbvarianten der Originale, sondern zum Großteil neu designte Weltraumjäger mit differierenden Waffensystemen respektive Spezialattacken. So füllt sich Euer virtueller Hangar nach und nach mit taktisch unterschiedlich einsetzbaren Polygon-Schiffen. Die Modellspanne reicht dabei vom defensiv ausgerichteten Aufklärer (sammelt Informationen über Eure Gegnertypen) bis hin zum durchschlagenden Offensiv-Gerät. Während einige Raumer auf ungewöhnliche Standardschüsse wie Flammenwerfer, Lasergitter sowie Schockwellen setzen, machen andere Varianten via dreifach aufladbarem Beam, vernichtendem Granatwerfer und Raum krümmenden Megabomben mit den Feinden kurzen Prozess. Darüber hinaus dürft Ihr vor jedem Einsatz Euren favorisierten Gleiter individuell anpassen und Farbgebung, Art der Bodenbewaffnung sowie die Optik etwaiger Zusatzbojen bestimmen.

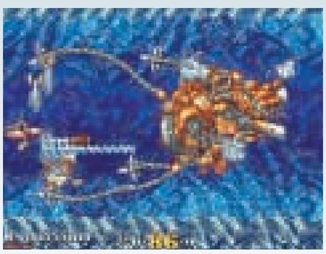
Satelliten-Power

Danach startet Ihr Euren sieben Levels umfassenden Feldzug gegen die Bydo-Invasoren. Wie gewohnt scrollen die Alien-verseuchten Landschaften meist von rechts nach links über den Bildschirm. Neben den vielgestaltigen Widersachern – vom Mini-Raumschiff bis zum Riesen-Mech ist alles Shoot'em-Up-Typische dabei – trefft Ihr ab und an auch auf hilfreiche

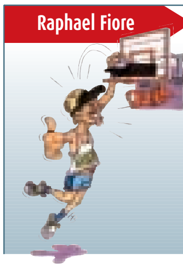
▪▪▪ Abgetaucht ▪▪▪

Irems explosive Ausflüge in die Unterwasser-Welt

Wer von "R-Type" und Weltraum genug hat, sollte einen Blick auf Irems hierzulande ebenfalls erschienenen Meeres-Ballereien "In the Hunt" (Bild links unten) und "Sub Rebellion" werfen. Beide Male steigt Ihr in das schützende Stahlkorsett eines U-Bootes, um in den Tiefen des Ozeans unliebsame Widersacher in ihre Einzelteile zu zerlegen. Während das für Playstation und Saturn veröffentlichte "In the Hunt" (MAN!AC 10/96, 71%) noch in traditioneller Bitmap-Optik über den Bildschirm flimmerte, tuckerte man im taktisch angehauchten "Sub Rebellion" (MAN!AC 12/02, 78%) durch dreidimensionale PS2-Fischgründe.

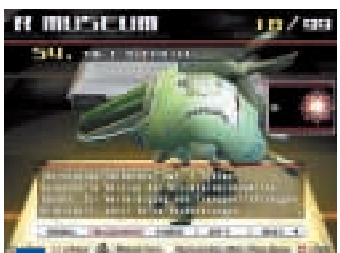




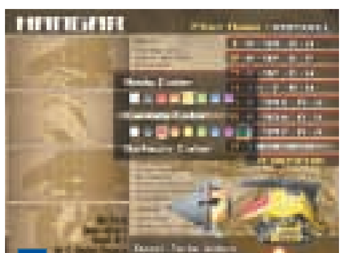


Raphael Fiore

Taktische Meisterleistung! Auf Grund der imposanten Gehilfenschaft von knapp 100 Raumschiffen erhält die Kult-Ballerei eine besondere strategische Note. Darüber hinaus freuen sich Dauerzocker dank wechselnden Umweltbedingungen wie dem schwankenden Wasserstand in Level 2 auf neues Ungeziefer und Flugrouten. Ebenso habt Ihr nie das Gefühl, ungerecht behandelt zu werden. Im Gegenteil: Anstatt Projektil-Overkill und hektischem Spielablauf erwartet Euch ein fairer Schwierigkeitsgrad, dank dem Ihr auch die fetten Bosse mit der richtigen Taktik ohne Lebensverlust meistert. Dezente Kritik übe ich lediglich an den teilweise blassen Hintergründen und der platten Musikuntermalung. Dennoch ein Muss für jeden Action-Fan!



PS2 Erspielte Raumer begutachtet Ihr im Menüpunkt 'R Museum'.



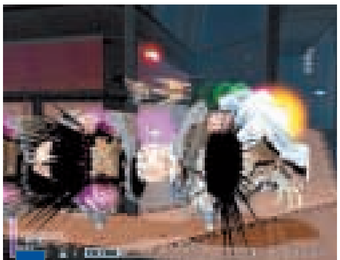
PS2 In Euren Hangar passen acht Schiffe, die Ihr vor jedem Level wechseln dürft.





PS2 Mit Superwaffe gegen Riesenwurm und Laser-Ei: Setzt Euren Satelliten clever ein, um in brenzligen Situationen ein reinigendes Effektgewitter loszulassen.

Power-Up-Container, die Euch bei Beschuss einen andockbaren Satelliten respektive diverse Waffen-Upgrades bescheren.
Unverzichtbares Hilfsmittel im Digi-Kampf ist jedoch erstgenanntes Beiboot: Auf Knopfdruck klebt das Extra an Schnauze oder Hinterteil Eures Jägers und fungiert so als praktisches Schutzschild. Darüber hinaus dürft Ihr den Satelliten auch auf die Reise schicken und den Feinden entgegenschleudern. Das Besondere dabei: Jeder Kontakt mit gegnerischen Schüssen oder der Polygon-Hülle lädt Euren treuen Begleiter kontinuierlich auf. Komplett aufgepowert, dürft Ihr eine bombastische Spezialattacke vom Stapel lassen, welche alle Standard-Widersacher vom Schirm fegt und dicken Levelbossen empfindlichen Schaden zufügt. Wer seinen Satelliten geschickt einsetzt, kann sich ergo an vielen Stellen das virtuelle Leben deutlich erleichtern – Taktik statt blindes Dauerfeuer lautet die Devise!
Beherzigt Ihr dieses Motto, erschließen sich Euch vielfältig gestaltete Szenarien wie eine Art botanischer Garten, das obligatorische Riesenraumschiff, ein Fabrikgelände, ein effektvoll wabernder Raumabschnitt, eine Höhle im Weltall sowie ein psychedelisches Finale im Bydo-Hauptquartier.



PS2 Zwischenbosse wie dieser Metall-Dino setzen Euch minutenlang zu.

Taktik-Bonus

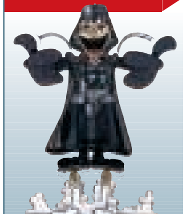
Wer nach den nervenaufreibenden Gefechten durchatmen möchte, darf im 'AI'-Modus seinen Jäger gegen ein anderes "R-Type"-Schiff antreten lassen. Ein Kampf geht über zwei Runden, wobei Ihr vorab allerlei Taktiken wie 'Beameinsatz', 'Aufsammeln von Extras' und 'Gleiterposition' festlegen könnt. Der eigentliche Schlagabtausch geht anschließend ohne Euer Zutun vonstatten. *os*





PS2 Trotz vieler taktischer Optionen ein überflüssiger Bonus: der 'AI'-Modus.

Oliver Schultes



Darauf haben Ballerfreunde lange warten müssen: "R-Type Final" spielt sich wie der exzellente PSone-Vorgänger tadellos und entzückt den experimentierfreudigen Shoot'em-Up-Fan zudem mit unzähligen Raumschiff-Varianten. Letzteres ist für mich der Motivationsfaktor schlechthin: Neue Gleiter ergattern, umfassend ausprobieren und schließlich mit dem ideal zusammengestellten Jäger-Park auf Highscore-Jagd gehen – das garantiert wochenlanges Vergnügen. Darüber hinaus hatte ich im Gegensatz zu diversen anderen Konkurrenz-Ballereien nie das Gefühl, unfair behandelt zu werden. Auch wenn viele Passagen in höheren Schwierigkeitsstufen zunächst unschaffbar erscheinen, lassen sich dennoch alle Abschnitte mit den guten alten Tugenden Reaktionsschnelligkeit und Steuerungsgeschick problemlos meistern. Kritik gibt's von meiner Seite aus lediglich an dem dezent unspannenden ersten Level sowie an dem obskuren 'AI'-Modus. Anhänger von Highspeed-Shootern sollten übrigens vor dem Kauf ein Probespiel wagen, denn die "R-Type Final"-Action geht großteils gemächlich und taktisch geprägt über die digitale Bühne.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 — **Preis:** ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
- PS2: März
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Irem, Japan
Hersteller: Irem/Bigben
Website: www.irem.co.jp

Pro
- + großteils exzellentes Leveldesign
- + über 100 freispielbare Raumschiffe...
- + ...mit enormem 'Ausprobierpotenzial'
- + hübsche Explosionen

Contra
- – partiell Slowdowns
- – überflüssiger 'AI'-Modus

Alternativen:
- PS2: Gradius 3&4 (70%, MAN!AC 12/00)
- Xbox: keine erhältlich
- NGC: Ikaruga (87%, MAN!AC 06/03)

R-Type Final

Playstation 2 — **85%** Spielspaß
Grafik 74 %
Sound 61 %

Ausgefeiltes Shoot'em-Up mit riesigem Raumschiff-Angebot – ein Fest für experimentierfreudige Baller-Fans.

Beyond Good & Evil

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	–	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	**PS2**	**XB**	**NGC**

USK-Rating 12 USK **Preis:** ca. 30 Euro

Xbox

PAL Cinemascope-Format, Originalgeschwindigkeit

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL Cinemascope-Format, Originalgeschwindigkeit

E/D deutsche/italienische Sprachausgabe, deutsche/italienische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox März
NGC März

Entwickler: Ubisoft, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ fantastische Präsentation
+ toll ausbalancierte Lernkurve
+ herausragende Genre-Mixtur
+ viele Geheimnisse

Contra
- gelegentliche Ruckeleinlagen
- unverschämt dicke Breitbild-Balken

Alternativen:

PS2	**Kingdom Hearts** (82%, MAN!AC 12/02)
Xbox	**Legacy of Kain: Blood Omen 2** (86%, MAN!AC 05/02)
NGC	**The Legend of Zelda: The Wind Waker** (94%, MAN!AC 06/03)

Beyond Good & Evil

Xbox
Grafik 84 %
Sound 89 %
90% Spielspaß

Gamecube
Grafik 84 %
Sound 89 %
90% Spielspaß

Spaß-Hit zum Schnäppchenpreis: Lasst Euch dieses grandiose Next-Gen-Märchen nicht entgehen!

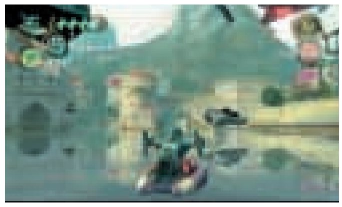


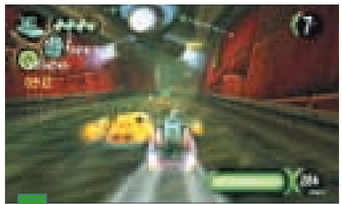
XB Kein PAL-Problem: Die dicken Balken sollen laut Michel Ancel das Kino-Feeling verstärken – Besitzer von 4:3-Fernsehern müssen also mit einem Mini-Bild leben.

Die Welt ist ungerecht: Da produziert Ubisoft mit "Beyond Good & Evil" einen ungemein gehaltvollen Software-Cocktail und ignorante Konsumenten zeigen dem Titel die kalte Schulter. Nichtsdestotrotz erhält Michel Ancels Videospiel-Fantasie ihre verdiente zweite Chance: Gamecube- wie Xbox-Zocker schlüpfen nämlich ab März zum Spartarif in die luftigen Klamotten von Heldin Jade – für gerade mal 30 Euro seid Ihr dabei!

Fähiges Frauenzimmer

Über dem Planeten Hyllis ziehen dunkle Wolken auf, denn ein Alien-Gesindel namens Dom'Z fällt in der idyllischen Welt ein. Während die korrupte Regierung tatenlos zusieht, kämpft der Revoluzzer-Trupp 'IRIS' im Untergrund für eine bessere Zukunft. Weil ausgerechnet Euer Alter Ego Jade im späteren Verlauf zur wichtigsten 'IRIS'-Agentin mutiert, müsst Ihr knifflige Undercover-Missionen bewältigen: Mal wollen Dokumente aus einer Pillenfabrik stibitzt werden, mal sucht die Polygon-Göre nach einem verschollenen Spion. Damit sich Euer Mädel keine Blasen läuft, pilotiert Ihr regelmäßig ein Luftkissenboot: Neugierige Abenteurer knattern mit der Hochsee-Schüssel zum nächsten Auftragsort, nehmen an Renn-Turnieren teil oder suchen in versteckten Buchten nach Schmuggler-Perlen. Letztgennante Juwelen fungieren in Hyllis als wichtigstes Zahlungsmittel: Nur so kauft Ihr bei der Werft frische Boot-Upgrades wie Antriebsdüsen, die Euch wiederum zu neuen Ufern bringen – selbst der Weltraum ist vor Jade nicht sicher. Hobby-Voyeure freuen sich weiterhin über die Hightech-Kamera der rasenden Reporterin: Mit dem Schnappschuss-Apparat lichtet Ihr seltene Tierarten ab, knipst entlarvende Beweis-Fotos oder ballert via eingebautem Disk-Werfer auf Wachen. Kommt's indes zum Kampf, ruft Ihr Euren Kumpel 'Double H' herbei – der tumbe Kerl haut jeden um. *tk*





XB Eine Seefahrt, die ist lustig: Per Hovercraft geht's zum nächsten Level.

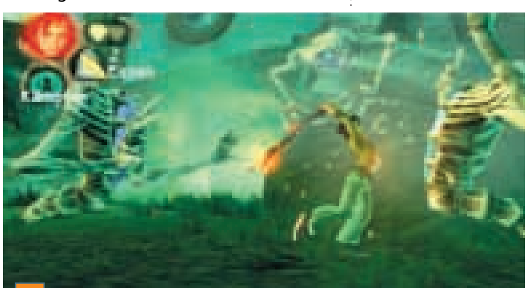


XB Jade Fisher: Die Schleicheinlagen präsentieren sich simpel, aber spaßig.

Thorsten Küchler



Ein Ausbund an Ideenreichtum und Spielspaß: So lässt sich dieser Adventure-Traum trefflich beschreiben. Trotz der kindlich-naiven Aufmachung gehört "Beyond Good & Evil" in die Software-Sammlung jedes Zockers: Von den geschmeidigen Animationen über die tadellose Steuerung bis hin zur glaubwürdigen Fantasy-Welt stimmt hier einfach (fast) alles. Überhaupt scheint der Ausdruck Langeweile nicht zum Hyllis-Wortschatz zu gehören: Ob Hovercraft-Raserei, Rätsel-Intermezzi oder Schleich-Passage – Jades virtuelle Ganovenjagd vereint zahlreiche Genres mit der Grazie einer Allround-Könnerin. Einzig die überdimensionalen Kino-Balken trüben das Vergnügen – schließlich besitzt nicht jeder einen 16:9-Fernseher. An unserem Fazit ändert dies jedoch nichts: Pflichtkauf!

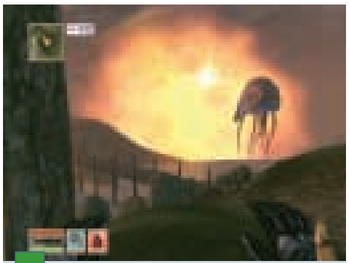


NGC Schlagkräftiges Mädel: Anrückende Alien-Monster sowie Wachroboter verkloppt Jade per Holzstock-Stakkato.

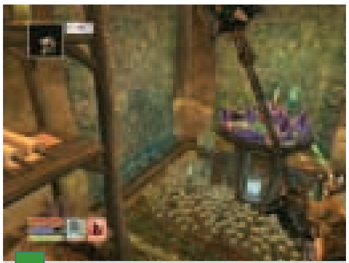


NGC Paparazzi-Braut: Mit der kleinen Kamera linst Ihr nach seltenen Tierarten – jeder Schnappschuss bringt bare Münze.

The Elder Scrolls 3 Morrowind Game of the Year Edition



XB Zauber-Baukasten: Erschafft mächtige Feuerprojektile als Erstschlagwaffe.

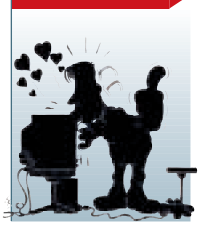


XB Ollibabas Höhle: Erbeutete Schätze verstaut Ihr in Eurem Domizil.

Nachschlag für königliche Spione: In der "Game of the Year Edition" vereint Ubisoft das bereits bekannte "Morrowind" (MAN!AC 12/02) und die beiden PC-Add-Ons "Tribunal" und "Bloodmoon" – eine geballte Ladung Abenteuer!

In "Morrowind" erforscht Ihr einen gewaltigen Kontinent aus der Ego-Perspektive: Das mittelalterliche Rollenspiel zieht Euch in eine lebendige Welt, in der Ihr Euch sowohl zum beliebten Ritter als auch verhassten Räuber entwickeln dürft. Das Abenteuer funktioniert nach Missionen, die Ihr in Gilden und bei Agenten erplaudert. Die beiden Add-Ons verbessern das komplexe Abenteuer mit neuen Missionen, Lokalitäten und Protagonisten: "Tribunal" handelt in der Hauptstadt Mournehold, wo Ihr auf die Gottkönige Almalexia und Sotha Sil treffen werdet. "Bloodmoon" erweitert die Welt dagegen um die Schneeinsel Solstheim, auf der Ihr den Bau einer Minenkolonie leitet und diese gegen Werwölfe und den Fluch des blutigen Mondes verteidigt. Beide Episoden sind von Anfang an spielbar, allerdings werden nur Abenteurer ab Level 20 erfolgreich sein: "Morrowind"-Spieler dürfen ihren alten Spielstand übernehmen, die "Game of the Year Edition" funktioniert aber auch ohne den Erstling. *oe*

Oliver Ehrle



Monströser geht's nicht: Mit freiem Spielverlauf und intelligenten Protagonisten ist "Morrowind" allein so komplex, dass mancher Abenteuer den Überblick verliert. Die zwei zusätzlichen Add-Ons machen den Schinken zum umfangreichsten Rollenspiel, dass Ihr für Konsole kaufen könnt: Großstadtkrimi und der gruselige Ausflug auf die verfluchte Insel sind exzellente Ergänzungen zum Hauptabenteuer, das Euch meist auf große Wanderschaften schickt. Auch grafisch sind die Schneelandschaften und verwinkelten Gassen eine willkommene Abwechslung zum oft grauen "Morrowind"-Alltag. Nach wie vor eignet sich das Mega-Abenteuer allerdings nur für Dauerspieler, denn wer nur gelegentlich in der Welt vorbeiguckt, verliert sehr schnell den Faden.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Bethesda Software, USA
Hersteller: Ubisoft
www.morrowind.de

USK-Rating: 12 **Preis:** ca. 45 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Texte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox bereits erhältlich
- NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	King's Field 4 (63%, MAN!AC 06/03)
Xbox	Arx Fatalis (79%, MAN!AC 01/04)
NGC	keine erhältlich

IT'S A MANIAC

Xbox
Grafik 84 %
Sound 76 %
90 % Spielspaß

Abenteuer ohne Ende: Ubisoft verbessert die Rollenspielperle mit gleich zwei Add-Ons.

Forbidden Siren



PS2 Offensives Verhalten endet in der Regel mit dem Bildschirmtod – lasst die Ballermänner nur in Ausnahmefällen sprechen.



PS2 Erwischt: Aus den Augen des Feindes beobachtet Ihr, wie das Monster mit dem Gewehr auf Euer Alter Ego (blaues Kreuz) anlegt.

Hanyuda – ein verschlafenes japanisches Küstendorf verwandelt sich über Nacht scheinbar grundlos zu einem Hort des Grauens. Das umgebende Wasser färbt sich blutrot und die Einwohner mutieren zu willenlosen, mordlüsternen Zombies. Lediglich zehn Personen überleben die mysteriösen Geschehnisse – vorerst. Denn dem knappen Dutzend stehen drei Tage voller Horror und Gefahren bevor. Helft den Verdammten, die schrecklichen Ereignisse aufzuklären!

Ich schau durch deine Augen, Kleines!

Insgesamt 78 Episoden durchlebt Ihr aus der Sicht diverser Überlebender, wobei die Entwickler bewusst auf einen chronologischen Ablauf verzichteten. So kann es durchaus passieren, dass auf einen am Abend spielenden Abschnitt ein Sprung zum Nachmittag des gleichen Tages folgt – die Story setzt sich folglich aus vielen kleinen Puzzlestücken nach und nach zusammen. Pro Level gibt es zwei Missionsziele und demnach zwei weiterführende Routen. Das Problem dabei: Entdeckt Ihr stets nur einen Ausgang, findet Ihr Euch schon mal in einer Storyschleife wieder – sprich, nur wenn Ihr ein alternatives Episodenende aufspürt, geht's an anderer Stelle weiter. Also Augen auf beim Levellauf! Umso mehr, da Ihr auch vorbereitend für andere Charaktere tätig werden könnt: Öffnet Ihr – obschon mit der derzeitigen Spielfigur gar nicht notwendig – beispielsweise eine verschlossene Tür, ist der Durchgang für künftige Alter Egos frei.

Apropos Augen: Während in anderen Horror-Abenteuern wie "Resident Evil" oder "Silent Hill" ein virtueller Kameramann die grunzenden Monster ins rechte Licht rückt, versetzt Ihr Euch in "Forbidden Siren" via Knopfdruck und Analogstick direkt in den Kopf Eurer Widersacher. Soll heißen, Ihr seht die düstere Polygon-Landschaft mit den Augen der lauernden Zombies. Peilt dazu wie mit einem Richtmikrofon in die Runde, bis Eure Spielfigur sprichwörtlich ein Bild

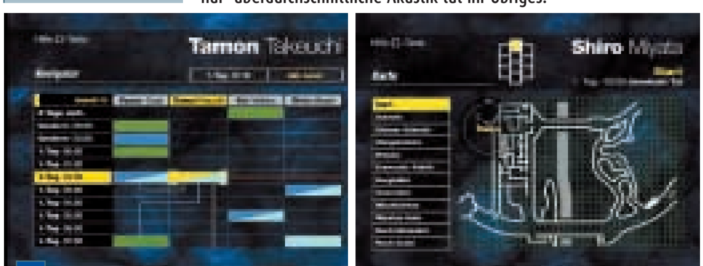


PS2 Gaaanz vorsichtig: Mit weiblicher Begleitung gerät "Forbidden Siren" zum Spießrutenlauf.

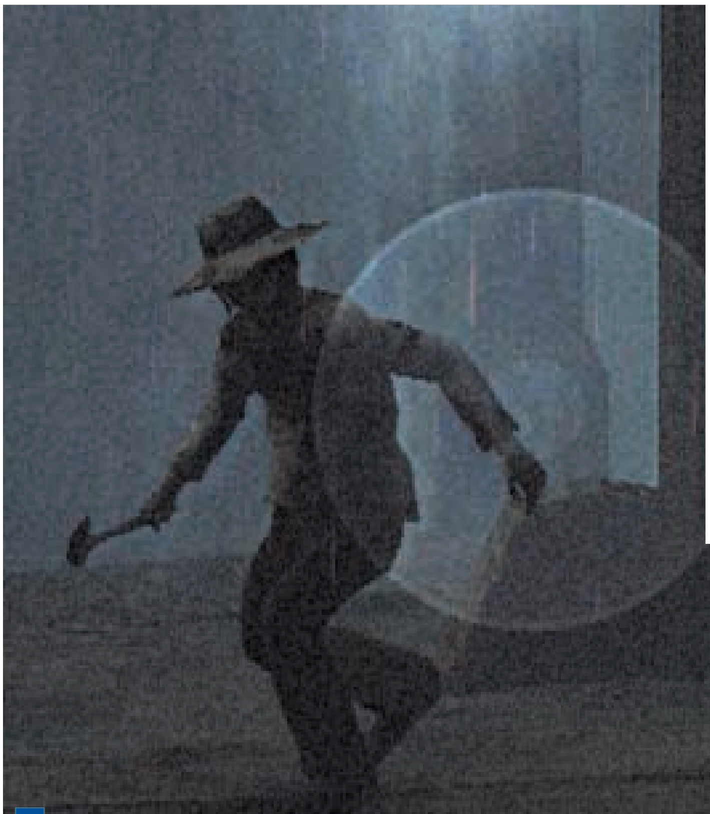
Thomas Stuchlik



Das innovative Spielsystem zog mich anfangs schnell in den Bann. Um unbeschadet durch die Szenarios zu kommen, müsst Ihr Eure Route genau planen und fürs richtige Timing sorgen. Der Blick durch die Gegneraugen sorgt dabei für eine beklemmende Atmosphäre. Leider erweist sich das Prinzip nach längerem Spielen als äußerst frustrierend. Denn die beste Strategie hilft wenig, wenn Euch ein kilometerweit entfernt stehender Scharfschützen-Zombie plötzlich zielgenau abknallt. Die hampelig wirkenden Nahkämpfe enden zudem meist in tumbem Gekloppe – Gegner zu überrumpeln, ist des Öfteren reine Glückssache. Ebenfalls negativ: Auf der Karte wird Eure Position nicht verzeichnet – die 'nur' überdurchschnittliche Akustik tut ihr Übriges.



PS2 Ein Storybaum zeigt die Verknüpfungen und Levelausgänge (links), die integrierte Karte verschweigt wichtige Infos wie z.B. Euren aktuellen Standort (rechts).



PS2 Dank Gewehr erledigt Ihr die untoten Gesellen aus sicherer Distanz. Zu dumm, dass ebenfalls bewaffnete Feinde selbst durch dichtesten Nebel blicken können und Euch hinterrücks abknallen.

▪ ▪ ▪ Alles nur geklaut? ▪ ▪ ▪

Was "Forbidden Siren" mit "Silent Hill" verbindet

Undurchdringlicher Nebel, gespenstisch heulende Sirenen, mordlüsterne Monster und eine mickrige Taschenlampe als Lichtquelle – Zutaten, die jeder "Silent Hill"-Abenteurer (Bild links, Playstation) zur Genüge kennt. Und genau diese Spannungsgaranten tauchen auch in Sonys "Forbidden Siren" auf. Dreister Ideenklau? Nicht direkt, schließlich zeichnet mit Keiichiro Toyama der ehemalige "Silent Hill"-Projektleiter für den neuesten PS2-Horror verantwortlich (Bild rechts, untere Reihe, 3.v.l.). Im Gegensatz zum westlich geprägten Konami-Original schlägt "Forbidden Siren" inhaltlich jedoch deutlich asiatischere Töne an.





empfängt. Bis zu vier Feind-Sichtfelder dürft Ihr auf Aktionstasten legen und bei Bedarf fix abrufen.

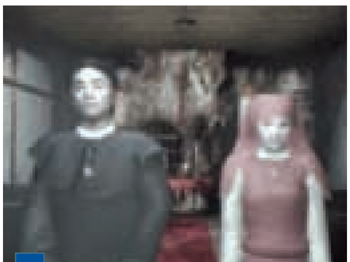
Versucht nun anhand der gewonnenen Bildinformationen die Standorte oder Laufwege Eurer Gegner zu rekonstruieren. Blickt ein Monster in Eure Richtung, erscheint Ihr in dessen Sichtbereich als farbiges Kreuz – also immer schön die Augen offen halten und warten, bis die teuflischen Kreaturen ihre Aufmerksamkeit auf ein anderes Levelareal legen. Auf diese Weise könnt Ihr Euch aus der Third-Person-Perspektive unbemerkt durch die Szenarien bewegen und den rettenden Ausgang erreichen. Solltet Ihr trotz aller Vorsichtsmaßnahmen entdeckt werden, heißt es Reißaus nehmen. Schließlich reichen mitunter ein Schuss oder eine wenige Sekunden dauernde Zombieberührung für den Bildschirmtod – das ganze Prozedere beginnt dann von vorne. Habt Ihr eine Waffe zur Hand (u.a. Schraubenschlüssel, Pistolen und Gewehre), dürft Ihr Euch auch verteidigen oder gar zum Angriff übergehen. Allerdings schaltet Ihr die Untoten nur für kurze Zeit aus, danach erheben sie sich und gehen erneut ihrer Wege. Cleverer ist da meist, die wimmernden Digi-Burschen zu rufen und von ihren Standorten wegzulocken.

Zu schützende Begleitpersonen und eine magere Levelkarte erschweren den virtuellen Grusel: Letztere zeigt Euch zwar das Interieur des jeweiligen Abschnittes, verschweigt aber Euren respektive die Standorte der Feinde – selbst wenn Ihr bereits durch die Augen der jeweiligen Monster geblickt habt. Da hilft nur altmodisches Kartenmalen.

Oliver Schultes



Als Spielejournalist und Shoot'em-Up-Fan lernt man recht schnell, mit frustigen Momenten zu leben. Was bei "Forbidden Siren" allerdings über die virtuelle Bühne geht, bringt selbst mich zur Weißglut: Feinde, die durch dicke Nebelschwaden sehen und mit einem Schuss töten können, Abschnitte, die sich nur mit Auswendiglernen meistern lassen und als Krönung Storyschleifen, welche ausschließlich durch krampfhaftes Suchen nach dem alternativen Levelende umgangen werden können. All dies nagt kräftig an der schaurigen Grundstimmung – ich hatte mehr Angst vor dem plötzlichen Bildschirmtod als vor den psychopathischen Zombie-Killern. Eine ähnlich packende Atmosphäre wie in "Silent Hill" dürft Ihr Euch ergo nicht erhoffen. Schade, denn Keiichiro Toyamas Schleich-Horror bietet neben der gelungenen, an "Ring" erinnernden Präsentation mit der 'Feindsicht' ein innovatives wie gleichermaßen spannendes Feature. Letzteres sorgt so auch für ein neuartiges Spielerlebnis mit großem taktischen Einschlag. Bleibt nur zu hoffen, dass bei einem potenziellen zweiten Teil die Abstimmung besser klappt – die coole Idee hätte es nämlich verdient!





PS2 Stimmungsvolle Filmchen bringen die Story voran (links). Seid Ihr mit Begleitung unterwegs, müsst Ihr Eurer CPU-Kameradin unter die Arme greifen (rechts).

Kommandozentrale

Wie erwähnt müsst Ihr einige Passagen zusammen mit einer CPU-Kameradin meistern. Zum Glück hören die hilflosen Mädels auf Euer Kommando: Via Knopfdruck folgen sie Euch auf Schritt und Tritt, kauern sich in eine dunkle Ecke oder sprinten zu Eurer aktuellen Position. *os*

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✔ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Sony
Website: www.forbidden-siren.com

Pro
+ innovatives 'Mit den Augen des Feindes'-Feature
+ stilvolle Präsentation in "Ring"-Manier

Contra
– nervenaufreibende Trial&Error-Passagen
– sich wiederholende Szenarien
– dröge Kampfeinlagen

Alternativen:
PS2 Silent Hill 3 (88%, MAN!AC 06/03)
Xbox Silent Hill 2 Inner Fears (86%, MAN!AC 11/02)
NGC Resident Evil (90%, MAN!AC 10/02)

Forbidden Siren

Playstation 2
Grafik 74 %
Sound 70 %
68 % Spielspaß

Horror-Schleichabenteuer mit innovativem, aber unausgegorenem wie frustigem Sichtfeld-Feature.

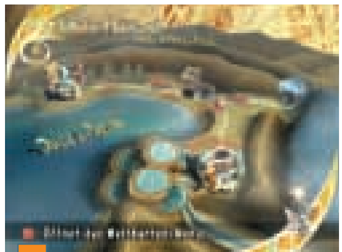
Final Fantasy Crystal Chronicles



NGC Bezaubernder Hokuspokus: Egal ob Feuerball, Eiskugel oder Wirbelsturm – sämtliche Magie-Attacken glänzen durch exzellente Grafik-Effekte.



NGC Vorsicht: Die fleischfressende Pflanze greift mit ihren Tentakeln nach Euch.



NGC Wie im Märchen: Über diese Karte reist Ihr bequem zum nächsten Level.

Um die als 'Connectivity' gepriesene Software-Bindung zwischen GBA und Gamecube unters Volk zu bringen, spannt Nintendo einen prominenten Gaul vor seinen Karren: Kein geringerer als Rollenspiel-Krösus Square-Enix soll als Motor fürs zitierte Link-Feature dienen. Dementsprechend versteht sich das Würfel-Debüt der "Final Fantasy"-Reihe primär als Mehrspieler-Vergnügen: Bis zu vier mutige RPG-Recken ziehen gemeinsam aus, um in Echtzeit stinkende Monster zu vertrimmen. Der Haken am an sich exzellenten Gruppen-Zock: Jeder Teilnehmer benötigt sowohl einen GBA als auch das separat erhältliche Link-Kabel – hört Ihr Euren Geldbeutel weinen? Einziger kleiner Trost: Zum Verkaufsstart bietet Nintendo für 60 Euro eine limitierte Edition an, welche die erwähnte Link-Strippe bereits enthält.

Niedlicher Einzelkämpfer

Wem jedweder Kabelsalat gegen den Strich geht, der wirft sich einfach alleine ins Fantasy-Abenteuer: Ein wabernder Giftnebel namens Miasma bedroht das Heimatdorf Eures Knuddelhelden. Nur die Essenz der Myrrh-Bäume hält den Todesdunst auf Distanz. Dumm bloß, dass dieser natürliche Schutzwall jede Digi-Saison erneuert werden muss. Eure Aufgabe lautet ergo: Erforscht Polygon-Dungeons, findet die dortigen Myrrh-Gewächse und bringt schließlich pro Jahr drei Tropfen des heiligen Pflanzensafts nach Hause. Weil die Level-Botanik jedoch vor unfreundlichen Gesellen nur so strotzt, besuchen clevere Fantasten zuvor das nächste Dorf. Über eine malerische Oberweltkarte erreichbar, beherbergt jeder Ort diverse Anlaufstellen: Während etwa die Schmiede aus Bauplänen sowie passendem Material neue Waffen zimmert, bietet der Krämer energiespendendes Obst und Gemüse feil.

Weitaus weniger gastfreundlich kommen die insgesamt 16 Level-Gewölbe daher: Ob nun prunkvolles Herrenhaus, eisiger Gletscher oder bonbonbunter Pilzwald – jedes Szenario steckt voller Bedrohungen für Euren Teenie-Helden. Salamander-Soldaten, Höhlentrollen oder Feuer-Elementaren rückt Ihr stets per A-Knopf zu Leibe: Eure Universal-Taste führt sowohl Schwertangriffe und Magie-Attacken als auch Defensiv-Manöver aus – allerdings muss die gewünschte Aktion zuvor per Schulterdrücker aktiviert werden. Weiterhin bemerkenswert: Zaubereien könnt Ihr nicht dauerhaft lernen. Stattdessen hext Euer



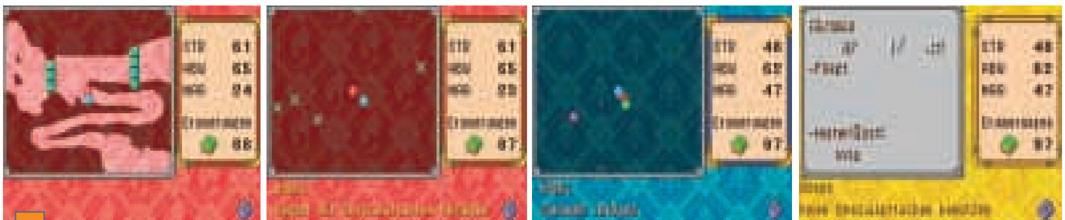
NGC Freundlicher Wuschelkopf: Im örtlichen 'Moogle'-Bau frisiert Ihr das Fell Eures kleinen Kumpels oder ladet ein Bonus-Rennspiel für den GBA runter.

Thorsten Küchler



Mut zum Mehrspieler-Vergnügen: So konsequent wie Squares Kristall-Chroniken setzte bislang noch kein RPG-Produkt auf gemeinschaftliches Zocken. Warum der kooperative Genuss jedoch ausschließlich mit GBA-Verlinkung funktioniert, weiß wohl nur die Marketing-Abteilung von Nintendo – mit solchen Zwängen erweist man der 'Connectivity'-Idee einen Bärendienst. Ihr habt drei Kumpels, die sowohl GBA als auch Kabel besitzen? Dann freut Euch auf stundenlangen Spielspaß und hitzige Wortgefechte à la "Könnte mir mal einer den Drachen vom Leib halten?!". Im Alleingang büßt "Crystal Chronicles" jedoch einen nicht unerheblichen Teil seiner Faszination ein: Zu hakelig sind die auf den GBA zugeschnittenen Kontrollen, zu spärlich fällt die kämpferische Unterstützung Eures Moogle-Partners aus. Nicht nur deshalb sollten "Final Fantasy"-Veteranen vorm Blindkauf unbedingt Probe spielen – eine packende Story gibt's nämlich ebenso wenig wie opulente Rendersequenzen. Das Fehlen letzterer Grafikblender können wir indes locker verschmerzen, denn mit seinen herrlichen 3D-Kulissen gehört Squares Cube-Debüt in puncto Optik zur absoluten Grafik-Elite.





NGC Mehrspieler-Spektakel in Perfektion: Während Euer Abenteurer-Quartett auf dem Fernseher Magie-Sprüche kombiniert (siehe großes Bild), dienen die GBA-Bildschirme als Hosentaschen-Radar. Jeder Spieler besitzt dabei eine individuelle Darstellung (von links nach rechts): Umgebungskarte, Monster-Sonar, Schatz-Anzeiger und Info-Datenblatt zum aktuellen Gegner.

Recke mit Mana-Kugeln: Klaut die Orbs von gemeuchelten Widersachern, verbindet sie zu stärkeren Sprüchen und lenkt diese schließlich via Fadenkreuz ins Ziel. Hier kommt ein wandelndes Wollknäuel ins Spiel: Der traditionelle Moogle verstärkt je nach Laune Eure magischen Angriffe und schleppt ansonsten einen Kristallkelch rum. Letzterer dient quasi als mobiles Schutzschild gegen den Miasma-Nebel. Verlasst Ihr die farbig markierte Aura der Barriere, so schwindet Eure Herzchen-Energie. Klar, dass diese natürliche Beschränkung besonders im Mehrspieler-Part zu Diskussionen führt: Wer den Kelch trägt, kann nämlich nicht gleichzeitig kloppen – hoffentlich geben die drei Kumpels adäquaten Geleitschutz! Auch Kampf-Taktiken solltet Ihr (besonders bei Bossen) klug absprechen: Dann fungiert beispielsweise ein Kollege aus dem Hintergrund als Heiler, während die anderen drei ihre Zaubersprüche zu Superangriffen koppeln – Teamwork zahlt sich aus! *tk*



NGC An Brunnen lässt sich das Element des Kristallkelchs ändern – nur so durchbrecht Ihr die Barrieren auf der Weltkarte.



NGC Spielerische Freundschaft: Wird einer der Kämpfer verwundet, helfen nette Kollegen mit einem Heilzauber aus.



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 · **Preis:** ca. 60 Euro



Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- ✓ GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- 60Hz
- ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC März

Entwickler: Square-Enix, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ enorm spaßiger Multiplayer-Part
+ wunderschöne Märchenoptik
+ tolle GBA-Nutzung per Link-Option
+ motivierende Item-Sammelei

Contra
- Solo-Kampagne dezent eintönig
- Steuerung zu sehr auf GBA abgestimmt

Alternativen:

PS2	Baldur's Gate: Dark Alliance 2 (85%, MAN!AC 01/04)
Xbox	Baldur's Gate: Dark Alliance 2 (85%, MAN!AC 01/04)
NGC	Baldur's Gate: Dark Alliance (nicht getestet)

Final Fantasy Crystal Chronicles



Gamecube
Grafik 85 %
Sound 79 %
83 % Spielspaß

Erfrischend anders: charmant präsentiertes Action-Rollenspiel mit superbem Mehrspieler-Modus.

Armed and Dangerous



XB Digitale Abrissbirne: Alle Gebäude lassen sich in Schutt und Asche legen.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox bereits erhältlich
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Planet Moon, USA
Hersteller: LucasArts
Website: www.lucasarts.com

Pro
- \+ schnörkellose Nonstop-Action
- \+ witzig-abgedrehtes Waffenarsenal
- \+ rabenschwarzer Satire-Humor,...

Contra
- – ...der auf Deutsch nicht ganz zündet
- – auf Dauer zu gleichförmiges Spielprinzip
- – mitunter arge Grafik-Ruckler

Alternativen:

System	Titel
PS2	Giants: Citizen Kabuto (80%, MAN!AC 01/02)
Xbox	Brute Force (72%, MAN!AC 08/03)
NGC	Freedom Fighters (83%, MAN!AC 11/03)

Armed and Dangerous

Xbox
Grafik 71 %
Sound 72 %
77 % Spielspaß

Selten so gelacht: überdrehtes Action-Feuerwerk voller cooler Sprüche und grotesker Waffen.

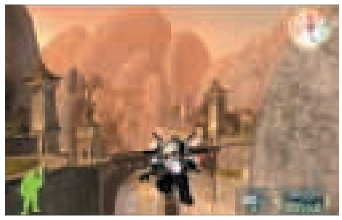


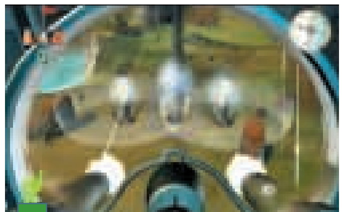
XB Keine PAL-Balken: Das Spiel kommt im erzwungenen Breitbild-Format daher – die schwarzen Streifen werden lediglich für Texteinblendungen genutzt.

Kräftig, schön und ehrenhaft – so präsentiert sich der gemeine Videospielheld des 128-Bit-Zeitalters. Die neue Ballerei aus dem Hause Planet Moon (u.a. "Giants") verweigert sich diesen Konventionen mit Genuss: Umgebt Ihr Euch in "Armed and Dangerous" doch mit solch kuriosen Gestalten wie dem Maulwurf Jonesy, Wahrsager-Opa Rexus und einem Tee trinkenden Roboter namens Q1-11. Als Anführer der 'Löwenherzen' (so bezeichnet sich die genannte Chaos-Riege) treten Xbox-Schützen gegen den fiesen König Forge an – nur das legendäre Buch der Herrschaft kann dessen Tyrannei stoppen.

Quartett mit viel Munition

Ergo trampelt Ihr durch zwei Dutzend weitläufige Polygon-Szenarien und schießt grunzende Militär-Divisionen zu Brei. Dank simpler Kontrollen stellen sich schnell erste Front-Erfolge ein: Mit dem rechten Stick zielen respektive per Schultertaste losballern – da können selbst Action-Amateure wenig falsch machen. Das Waffenarsenal Eurer Recken kommt da schon weitaus innovativer daher: Die 'Hai-End Kanone' verschießt tatsächlich einen leibhaftigen Raubfisch, der 'Kuddelmuddel'-Sprengsatz dreht das Spielgeschehen auf den Kopf und ein tragbares Schwarzes Loch saugt umstehende Halunken ein – herrlich! Wer's realistisch liebt, greift hingegen auf standardisierte Maschinengewehre zurück oder klemmt sich hinter das nächste Flak-Geschütz. An Bord der letztgenannten Mega-Haubitzen etabliert Ihr Euch als Menschenretter: Meist sollen dann Dörfer bzw. deren Bewohner vor anrückenden Königstruppen beschützt werden. Die übrigen Einsätze laufen indes nach folgendem Schema ab: Sammelt brave Bürger auf, sprengt Wachtürme oder Tore und erreicht schließlich schadlos den Level-Ausgang. Nur gut, dass jedes Szenario einen Pub beherbergt: Die Kneipe dient als Waffenladen bzw. Raststätte. *tk*





XB Jetpack-Levels sowie Flak-Missionen (unten) sorgen für Kurzweil.



XB Teamwork: Eure beiden Kumpel geben auf Knopfdruck Deckung.

Thorsten Küchler



Mit Humor geht vieles im Leben leichter! Dieser Spruch scheint die Entwickler zu ihrer bizarren Knallerei inspiriert zu haben. Mit ständigem Grafik-Gestotter gewinnt "Armed and Dangerous" zwar keine Schönheitspreise, aber dieser Malus wird durch sympathisch-doofe Charaktere, witzige Wummen sowie Fließband-Action problemlos wettgemacht. Schade allerdings, dass die deutsche Fassung keine Sprach-Umschaltung bietet – so entgehen Euch die nochmals lustigeren Sprüche des US-Originals. Weiterhin trüben dezent langweilige Missionsvorgaben den eigentlich furiosen Shooter-Spaß: Über Standards wie Geiselrettung oder Total-Zerstörung kommt der Spielablauf nicht hinaus. Somit reicht's für Planet Moons Satire-Granate nur zum 'Gut'-Gesicht – mit breitem Grinsen!



XB Nein, dieser Screenshot steht nicht auf dem Kopf! Vielmehr seht Ihr hier die beachtlichen Auswirkungen der 'Kuddelmuddel'-Bombe – ein abgedrehter Spaß!

Xbox | Playstation 2

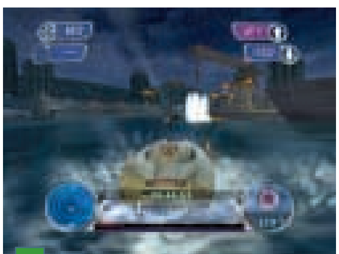
Spy Hunter 2



PS2 Wohl dem, der Lenkraketen an Bord hat: Normale Geschosse zeigen bei Angreifern aus der Luft oft nur wenig Wirkung.

"Spy Hunter 2" orientiert sich so klar am Vorgänger, dass es sich eher um ein Remake als einen echten Nachfolger handelt: Wieder flitzt Ihr bei der ballerlastigen Agentenraserei mit Vollgas durch die Gegend und knallt alles ab, was sich Euch in den Weg stellt. Geht's ins Wasser, wandelt sich Euer Auto automatisch in ein nicht minder waffenstarrendes Boot. Neben diversen Schusswaffen führt Ihr u.a. Minen oder Ölwerfer mit, die bei Erfolgen aufgebessert werden. Als eine der wenigen Neuheiten ballert Ihr nun auch mal mit einem Geschütz in der Cockpitperspektive oder schaltet bei rauem Gelände die 'Offroad'-Funktion zu. Auf Wunsch tretet Ihr die 16 Missionen in vier Szenarien als Duo (einer fährt, einer schießt) an oder duelliert Euch im Splitscreen-Deathmatch.

Das alles spielt sich solide, nervt aber mit unausgewogenem Schwierigkeitsgrad und liebloser Aufmachung – wer sich daran nicht stört und spionieren will, ist bei der Xbox-Version dank etwas detailreicherer Grafik und spürbar flüssigerer Bildrate besser aufgehoben. *us*



XB Schiff ahoi: Seefahrten fallen nicht weniger bleihaltig aus.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	PS2	XB
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–

Entwickler: Angel Studios, USA
Hersteller: Midway
www.midway.com

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 60 Euro

PS2:
PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	James Bond 007: Alles oder nichts (82%, MAN!AC 03/04)
Xbox	James Bond 007: Alles oder nichts (83%, MAN!AC 03/04)
NGC	Spy Hunter (nicht getestet)

Playstation 2 — Grafik 71 % — Sound 73 % — **68 %** Spielspaß

Xbox — Grafik 73 % — Sound 74 % — **70 %** Spielspaß

Leidlich uninspirierte, aber actiongeladene Fortsetzung der Baller-Raserei.

Mafia



PS2 Nichts als Ärger mit dem Alkohol: Kaum schaut Ihr bei einer Schnapslieferung auf einem Bauernhof nach dem Rechten, kommt's zur Schießerei.



PS2 Tollkühne Männer in ihren rasenden Kisten: Spätestens bei den Rennen wird die sehr empfindliche Fahrphysik deutlich, die einige Eingewöhnung verlangt.





XB Welches Auto hätten's denn gern? Bei der 'freien Fahrt' (rechts) erkundet Ihr die Innenstadt oder die weitläufige Umgebung der Mafia-Metropole.

Amerika in den 30er-Jahren: Wirtschaftsflaute und Prohibition zermürben das Land – das organisierte Verbrechen floriert. Nur eine Unternehmensform hält sich mit ihren fiesen Methoden über Wasser: die Mafia.

Schon vor zwei Jahren sorgte die PC-Version von "Mafia" für Furore. Bot sie doch eine packende Story zusammen mit einem stimmungsvollen 30er-Jahre-Szenario und knackigen Missionen. Endlich können nun PS2-Besitzer (und bald auch Xbox-Fans) die Geschichte des erfolglosen Taxifahrers Tommy Angelo nachspielen, der bei der Mafia seine große Chance erhält. Das Spiel bedient sich eines ungewohnten Stilmittels: dem Rückblick. Wir lauschen den Erzählungen Tommys 1938, wie er vor fünf Jahren bei der Mafia anfing. Der arme Kerl verhalf unter Waffengewalt zwei Gangstern zur Flucht und geriet damit direkt in die Machenschaften der Unterwelt unter Gangsterboss Don Salieri. Die hübsch inszenierte Story wird dabei von vorberechneten FMV-Sequenzen begleitet, die in der PC-Version noch in Echtzeit abliefen.

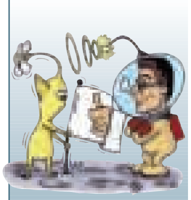
Stadtleben

In der zwölf Quadratmeilen großen Metropole nach Chicago-Vorbild ist alles auf die Zeit vor 70 Jahren getrimmt: Mit damals zeitgemäßen Wagen (und einem Spitzentempo von 60 Meilen in der Stunde!) kutschiert Ihr durch Häuserschluchten, vorbei an antiken Straßenbahnen und traditionellen Gebäuden der Dreißiger. Aber auch die damalige Polizei ist auf Zack und ahndet rigoros Verkehrswidrigkeiten wie Geschwindigkeitsübertretungen, das Überfahren roter Ampeln oder Unfälle. Um die Gesetzeshüter abzuschütteln, ist ein zartbesaiteter Gasfuß nötig. Denn die eigenwillige Fahrphysik der alten Boliden wurde akurat umgesetzt. So rast und driftet Ihr zeitgemäß in betulicher Geschwindigkeit durch enge Gassen und verbeult Euch die Karosserie – soweit es das recht grobe Schadensmodell erlaubt. Hängt Ihr die Sheriffs ab, kommt Ihr auf eine Fahndungs-Liste, die sich nach einiger Zeit abbaut, solange Ihr nicht erwischt werdet. Das Entwenden von Autos gestaltet sich erheblich schwieriger als in "GTA" und Konsorten: Denn zunächst müsst Ihr bei befreundeten Mechanikern lernen, wie ein Vehikel geknackt werden kann. Doch selbst dann braucht Ihr einige Zeit, um das Vehikel unbemerkt zu entriegeln und zu stibitzen.

Gesetzesuntreu

Zu Zeiten Charlie Chaplins und der Blütezeit der amerikanischen Mafia gestalten sich gesetzesbrecherische Missionen natürlich ein wenig anders als heutzutage. Damals mussten Schutzgelder eingetrieben, Vehikel geklaut und konkurrierende Banden sabotiert oder ausgeschaltet werden. Beispielsweise müsst Ihr eine Alkohollieferung überwachen, die natürlich prompt schief geht. Der

Thomas Stuchlik



Spielerisch ist "Mafia" über fast alle Zweifel erhaben. Wäre da nicht die lieblose technische Umsetzung: Kann die Grafik bei Innen-Missionen und auf dem Land noch halbwegs überzeugen, markiert die schäbige Optik in der Stadt teilweise unterstes PS2-Niveau an der Grenze zu PSone-Texturen. Trotz dicker Nebelwand zeigt sich ein deutlicher Grafikaufbau sowie eine stotternde Bildrate. Außerdem ärgerlich: Bei Schusswechseln trefft Ihr unsichtbare Wände und könnt auf Entfernung Euer Ziel kaum ausmachen. Umgekehrt treffen Euch Gegner gelegentlich durch Hindernisse hindurch. Leider zerstört dies sowie die teils hölzernen Animationen das sonst stimmungsvolle Ambiente. Gerettet wird der Titel aber vom packenden Missionsdesign sowie den authentischen Sounds. Shootouts erfordern eine Portion Egoshooter-Taktik, während Verfolgungsjagden fahrerisches Geschick benötigen. "GTA"-Puristen werden lediglich den (Epoche-bedingten) langsamen und linearen Ablauf sowie die wenigen Seitenmissionen bemängeln. PS2-Besitzer ohne große Moralbedenken greifen zu – Multi-Konsoleros warten dagegen besser auf die Xbox-Fassung.

Al Capone und die Mafia

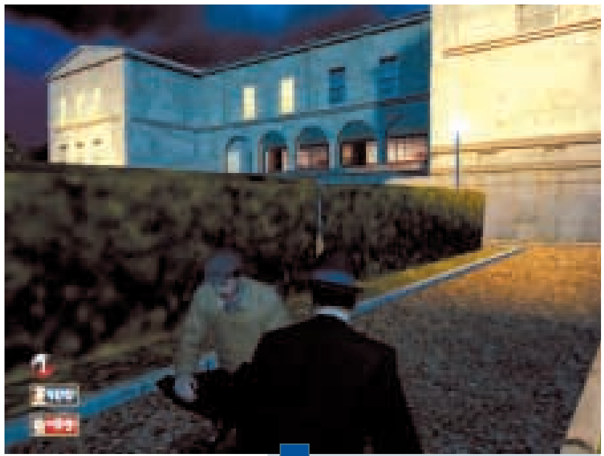
Eine Unterweltorganisation strebt nach Gewinn und Macht



Der Begriff Mafia ist bis heute das Synonym für das organisierte Verbrechen. Die Ursprünge reichen bis zu einem sizilianischen Geheimbund zurück, der von Landbesitzern zum Schutz ihrer Gebiete eingesetzt wurde. Die klassischen Mafia-Banden (Cosa Nostra, Sacra Corona Unita, N'Dragheta oder Camorra) erlebten in den amerikanischen Metropolen der 20er- und 30-Jahre eine Neuordnung. Glücksspiel, Schmuggel, Drogenhandel, Betrug, Mord, Erpressung und Schmiergelder wurden von hiesigen Mafia-Banden zur Ausübung ihrer Macht gerne genutzt. Dabei bauten sie ihren Einfluss bis zur Industrie und Politik aus. Übrigens: Der berühmteste Mafia-Boss Al Capone wurde wegen Steuerhinterziehung für elf Jahre hinter Gitter gebracht, da ihm sonst nichts nachgewiesen werden konnte.



PS2 Klassische Verfolgungsjagden in Gangster-Film-Manier bleiben nicht aus. Doch nicht nur böse Buben dürsten nach Eurem Blut, auch die Gesetzeshüter kennen bei Geschwindigkeitsüberschreitungen und roten Ampeln kein Pardon.



PS2 Einbruch: Bringt den Safeknacker unbeschadet zu seinem Arbeitsplatz.

Kontaktmann wurde verletzt und auf dem Übergabeplatz – einem Bauernhof – wimmelt es vor feindlichen Gangstern. Bei den taktischen Schusswechseln sucht Ihr immer nach der nötigen Deckung – später erhaltet Ihr noch Unterstützung Eures bewaffneten Kollegen Pauly. Während Ihr Eure Gefährten und die Lieferung aus der Gefahrenzone bringt, verfolgen Euch weitere Banditen, die Ihr von der Pritsche des Lasters aus erledigt. Bleihaltig unterstützt wird der hörige Mafia-Sohn von insgesamt zwölf Waffen: Die Auswahl reicht dabei von Schlagring, Revolver, Baseballschläger und Schrot-Gewehr bis zur berüchtigten Tommy-Gun. Per L2- und R2-Button wechselt Ihr dabei durch die Gegnerreihen – das gab's in der PC-Version noch nicht.

Bei den umfangreichen Aufträgen wechseln oft rasende Fahreinsätze mit wilden Schießereien in Gebäuden oder dunklen Hinterhöfen. Praktisch: Nach jedem erfolgreichen Einzelabschnitt einer Mission wird automatisch gespeichert. Leider können Missionen dann nicht mehr von vorn begonnen werden – wiederholtes Spielen langer Passagen bleibt Euch aber erspart. Vor und nach den riskanten Einsätzen hortet Ihr im Unterschlupf des Salieri-Klans Bleispritzen beim hiesigen Waffenexperten und bringt geklaute Autos im Hinterhof unter.

Verbrecherfreizeit

Neben den hitzigen Story-Aufträgen kann der angehende Konsolen-Mafiosi bei einer 'Freien Fahrt' mit freigespielten Vehikeln durch die Stadt oder übers Land heizen. Um Kohle zu scheffeln, übernehmt Ihr Taxifahrten, zerstört Autos oder jagt Gangster. Rennpiloten fahren derweil im konsolenexklusiven 'Rennmodus' auf zwölf Stadtstrecken oder dem hiesigen Rennkurs um die Wette – natürlich in stilechten Boliden von damals. Diese müssen aber erst einmal in der Renn-Meisterschaft (samt Training und Qualifying) freigefahren werden. Ein informativer Autosalon (die so genannte 'Autozyklopädie') mit drehbaren Vehikeln rundet das Bonus-Angebot ab. Die deutsche Version ist übrigens ungeschnitten. *ts*





PS2 Nur mit Verkleidung kommt Ihr auf den Dampfer, um ein Attentat auf einen Stadtrat zu verüben.

Raphael Fiore



Kein Angebot, das ich nicht abschlagen kann: Denn grafisch wirkt die bereits eineinhalb Jahre alte PC-Fassung deutlich frischer und wesentlich detailreicher. Ebenfalls ärgerlich ist die Tatsache, dass die Steuerung mangels Mausunterstützung deutlich gröber ausfällt – milde stimmt mich jedoch das neu integrierte und überaus hilfreiche 'Autotargeting', welches dem Steuerungs-Problem etwas Abhilfe verschafft. Als Schweizer mag ich es zwar eher gemütlich, doch die unsäglich langen Ladezeiten wecken den halben Italiener in mir und bringen mich zur Weißglut. Insgesamt retten nur die stilvolle musikalische Untermalung und der fesselnde Plot "Mafia" vor dem nassen Grab. Möchtegern-Mafiosi ohne PC zocken Probe, alle anderen sparen sich das 'Schutzgeld'.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erschienen
Xbox März
NGC nicht geplant

Entwickler: Illusion Softworks, Tschechien
Hersteller: Take 2
Website: www.mafia-game.de

Pro
+ stimmiges Mafia-Ambiente
+ dichte Story
+ abwechslungsreiche Missionen
+ zusätzlicher Renn-Modus

Contra
- enttäuschende Optik
- teils unfaire Schusswechsel dank Bugs

Alternativen:

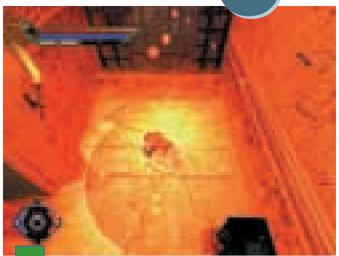
PS2	**Grand Theft Auto: Vice City (dt.)** (91%, MAN!AC 01/03)
Xbox	**Grand Theft Auto Doppelpack** (89%/91%, MAN!AC 03/04)
NGC	**True Crime: Streets of L.A.** (87%, MAN!AC 01/04)

Mafia

Playstation 2
Grafik 59 %
Sound 78 %
76 % Spielspaß

Technisch laue PC-Umsetzung, die dank Missionsdesign und Mafia-Ambiente trotzdem überzeugt.

Knights of the Temple



XB Mit Gottes Segen: Der rote Zauber füllt Eure Lebensenergie wieder auf.



XB Mit Schwung und Elan: Sämtliche Combo-Attacken lassen sich durch simple Pad-Kommandos auslösen – die blutigen Auswirkungen sprechen für sich!



XB Das Tor zur Hölle: Gegen Ende des Spiels kloppt Ihr Euch mit Teufelsvolk.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 April
Xbox März
NGC April

Entwickler: Starbreeze, Schweden
Hersteller: TDK
Website: www.knightsofthetemple.com

Pro
- teils fantastische Level-Texturen
- simpel-intuitives Kampfsystem
- nützliche Magie-Spielereien

Contra
- mitunter deplatzierte Kamerawinkel
- Nahkämpfe auf Dauer zu eintönig
- gelegentliche KI-Aussetzer

Alternativen:
- PS2: Gladiator: Schwert der Rache (78%, MAN!AC 12/03)
- Xbox: Gladiator: Schwert der Rache (78%, MAN!AC 12/03)
- NGC: Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

Knights of the Temple

Xbox
Grafik 80 %
Sound 71 %
73 % Spielspaß

Opulent inszenierte Mittelalter-Schlachtplatte, die unter akuter Abwechslungsarmut leidet.

Neues Spiel, neues Glück: Nach ihrem mageren Xbox-Debüt "Enclave" wagen die Schweden-Entwickler Starbreeze einen zweiten Ausflug ins Fantasy-Mittelalter. Gestählte Sofa-Schwertkämpfer übernehmen die Rolle des tapferen Kreuzritters Paul, welcher unverhofft über einen wahnwitzigen Bischof stolpert. Der kirchliche Würdenträger paktiert nicht nur mit der Höllenzunft, sondern entführt zudem ein süßes Jungfräulein.

Argumente aus Stahl

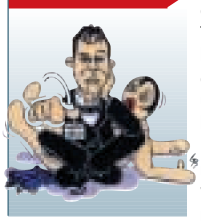
Damit das unberührte Mädel keinen seelischen Schaden nimmt, stromert Ihr durch 26 lineare Levels und zerhackt anrückendes Schurkenvolk. Dabei freuen sich Genre-Amateure über ein betont triviales Scharmützel-System: Per Aktionstasten wuchtige wie schnelle Hiebe ausführen bzw. gelegentlich mal blocken – mehr braucht's meist nicht zum virtuellen Siegeszug. Gleichwohl solltet Ihr nicht völlig sorglos agieren, denn im Laufe der Action-Expedition lernen Satans Schergen mächtig dazu: So schlägt sich Paul mit irren Mönchen, flinken Grabwächtern und schließlich gar mit gehörnten Dämonen herum. Nur gut, dass Euer Recke einen Rucksack voller Stichwaffen besitzt: Ob Zweihänder, Streitaxt oder Krallenzepter – jedes Prügelwerkzeug besitzt seine individuellen Schnetzel-Vorteile. Ausdauerndes Monster-Meucheln wird ferner mit frischen Combo-Manövern belohnt – Namen wie 'Windmühlentod von oben' oder 'Blockbrecher-Schwungangriff' lassen deren Durchschlagskraft bereits erahnen.

Hilft trotzdem mal kein weltliches Gehacke weiter, packt Euer Kreuzritter-Knabe seine opulenten Zauber-Fähigkeiten aus: Durch Drücken der rechten Schultertaste entfacht Ihr einen Feuerball-Regen, umgebt Paul mit einem Schutzschild oder nehmt magische Heilampullen – mit göttlicher Unterstützung geht eben alles. *tk*



XB Pech! Gegen Pauls Magie-Schild kann der Dämon nichts ausrichten.

Thorsten Küchler

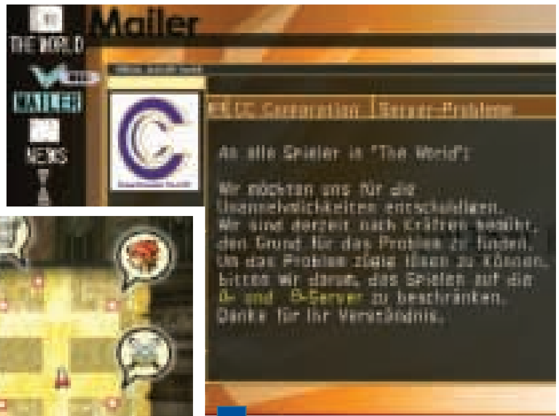


Mittelalterliches Szenario, mittelalterliche Spielmechanik! Dank detaillierter Optik sowie einfacher Kontrollen spricht "Knights of the Temple" vor allem Action-Einsteiger an. Genre-Veteranen stören sich hingegen am gleichförmigen Kampfverlauf: So verhindert die etwas träge Steuerung jedweden taktischen Tiefgang. Dumme KI-Soldaten ('Warum haut ihr blind gegen Türrahmen?') tragen ebenfalls zur Ernüchterung bei. Auch in puncto Rätselgehalt bekleckern sich die Entwickler nicht mit Ruhm: Über 'Stecke Tafel A in Wandverkleidung B'-Niveau kommen die mageren Knobeleien selten hinaus – wenn dann noch die starre Kamera wackelt, wird's ärgerlich. Angesichts zitierter Mängel taugt TDKs Hackepeter leider nur für den kleinen Action-Appetit zwischendurch.

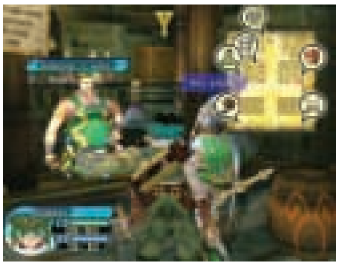


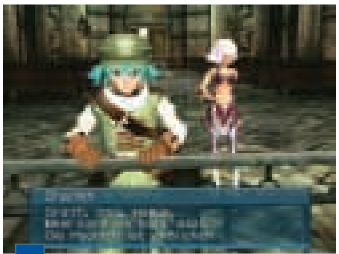
XB Robin Hood lässt grüßen: Mit Pfeil und Bogen perforiert Ihr Bösewichte aus sicherer Entfernung – hier wäre jedoch das Schwert die bessere Lösung.

.hack Part 1: Infection



PS2 Auf dem Desktop studiert Ihr Nachrichten, E-Mails und Forenbeiträge.





PS2 Die 3D-Kamera lässt sich jederzeit drehen, zoomen und zentrieren.



PS2 In den Städten von "The World" trefft Ihr auf rund ein Dutzend Händler und virtuelle Spieler, die geschäftig herumlaufen und sich per Sprechblase unterhalten.

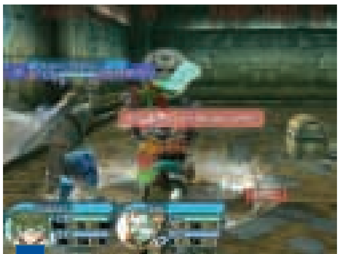
Die 26-teilige Anime-Serie ".hack" läuft noch nicht in Deutschland, aber zumindest die erste von vier PS2-Episoden dürft Ihr schon bestaunen. Außergewöhnlich an ".hack" ist die komplizierte Handlung: Ihr schlüpft in die Rolle des Zockers Tsukasa, der sich im Online-Rollenspiel "The World" tummelt. Es handelt sich also um ein Abenteuer, das den Besuch in einer Online-Welt offline simuliert. Dabei verwirrt Euch die Handlung mit dem Wechsel zwischen zwei Realitätsebenen, nämlich die Ereignisse im "The World"-Spiel sowie den Systemabstürzen und der Recherche auf Tsukasas Desktop. Dabei plagen nicht nur Beta-Bugs den Helden, der Cyberkrimi wird richtig gefährlich: Online-Freunde verschwinden auf mysteriöse Weise und zu allem Unglück kommt Ihr auch noch Hackern in die Quere. Wie schon erwähnt, ist das Abenteuer aber auf vier Teile ausgelegt: Um alle Facetten der Handlung zu verstehen, müsst Ihr Euch auch die drei kommenden ".hack"-Episoden besorgen.

Desktop-Management

Das Rollenspiel ".hack" startet auf dem Desktop eines virtuellen PCs: In dieser Office-ähnlichen Benutzeroberfläche besucht Ihr Spielerforen, tauscht E-Mails mit virtuellen Freunden und studiert aktuelle Nachrichten – diese berichten z.B. von Cyberattacken, den Erlebnissen anderer Spieler und "The World"-Neuheiten. Die komplette Kommunikation klappt über vorgefertigte Nachrichten, bei E-Mails wählt Ihr im Zweifelsfall zwischen alternativen Antworten. Ebenfalls eingebaut ist ein Multimedia-Player, mit dem Ihr Audio- und Videonachrichten abspielt.

The World

Mit einem Klick startet Ihr außerdem "The World", das sich spielt wie eine simple Version von "Phantasy Star Online": Ihr wählt aus verschiedenen Servern und besucht dort Stadt sowie architektonisch unkomplizierte Kerker. Natürlich dürft Ihr handeln, Euch mit den virtuellen Spielern zur Party zusammenschließen und in Zufallskämpfen Monster aufmischen. Grafisch ist "The World" nicht gerade spektakulär, dafür stimmt die Atmosphäre: Die englischen Digi-Dialoge vermitteln Emotionen, die Texte hat Atari ordentlich lokalisiert. Richtig interessant wird das Spielprinzip durch das Entdecken neuer Server, Passwörter und Ereignisse, die eigentlich nicht vorprogrammiert wurden – wer manipuliert die Online-Welt?



PS2 In den Kämpfen hören die virtuellen Mitspieler auf Eure Kommandos.

Die Handlung zwingt Euch dabei zum ständigen Wechsel zwischen den beiden Modi: Wenn Ihr in "The World" nicht weiterkommt, gibt's auf dem Desktop Neuigkeiten zu entdecken. Wer in einem Rollenspiel Texte gewöhnlich durchklickt, sollte gewarnt sein: Die Textwüsten der Spielerforen bergen viele wichtige Hinweise, die Ihr Euch erschmökert. Das ist zeitweise sehr mühsam, denn nach mancher "The World"-Session überschlagen sich die Ereignisse – dann seid Ihr schon mal 20 Minuten nur mit Lesen beschäftigt. *oe*

Oliver Ehrle



Anime-Fans und Seriensammler greifen zu: Die Hacker-Jagd im simulierten Internet zum Thema eines Offline-Abenteuers zu machen ist zwar nicht neu, aber im Fall von ".hack" spannend inszeniert. Die Handlung überrascht Euch mit Wendungen und Ereignissen, Desktop- und Rollenspiel-Modi wechselt Ihr dabei im 30-Minuten-Takt – das sorgt für Abwechslung. Leider ist die "The World"-Komponente sehr einfach und grafisch unspektakulär ausgefallen – die viereckigen Kerkerräume und kahlen Areale sind zu öde und in den Städten trefft Ihr gerade mal ein Dutzend Online-Spieler und Händler. Etwas unglücklich für PAL-Spieler ist zudem der enge Bezug zu den Folgeabenteuern, hoffentlich bringt Atari auch diese nach Europa – immerhin handelt es sich um einen Exoten.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: leicht

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 — Preis: ca. 55 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Bandai, Japan
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

Pro
+ ungewöhnliches Spielkonzept
+ komplexe Handlung
+ ordentlich lokalisiert

Contra
– grafisch unspektakulär
– zu simple "The World"-Komponente
– zeitweise sehr textlastig

Alternativen:
PS2 **Dragon Ball Z: Budokai** (69%, MAN!AC 01/03)
Xbox **Phantasy Star Online Episode 1&2** (86%, MAN!AC 08/03)
NGC **Dragon Ball Z: Budokai** (69%, MAN!AC 12/03)

.hack Part 1: Infection

Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 77 %
71 % Spielspaß

Spannende Anime-Umsetzung: intelligentes, aber technisch und spielerisch seichtes Rollenspiel.

Wrath Unleashed

Genre: Action-Strategie
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Test beruht auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt
E/D: geplant: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: The Collective, USA
Hersteller: LucasArts
Website: www.lucasarts.com

Pro
+ grundsätzlich interessanter Genre-Mix
+ stilvolle Fantasy-Aufmachung
+ Strategieteil leicht zugänglich

Contra
- ständige Ladepausen
- Kämpfe arten zu Knopfgehämmere aus
- Missionen teilweise arg langwierig

Alternativen:

PS2	Risiko (64%, MAN!AC 03/04)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Wrath Unleashed

Playstation 2 – Grafik 65 % – Sound 73 % – **62 % Spielspaß**

Xbox – Grafik 64 % – Sound 73 % – **62 % Spielspaß**

Mittelprächtige Mischung aus simpler Strategie und latent chaotischen Kampfduellen.



XB Flattermann mit Vorteilen: Der schwebende Angreifer nutzt seine bessere Wendigkeit knallhart aus.



PS2 Vierbeiner-Duell in feuriger Kulisse: Nicht nur Euer Kontrahent richtet Schaden an, auch Tritte in die Lava schmerzen.

Vier göttliche Elementarmächte beharken sich in einer mystischen Welt und wollen jeweils die alleinige Herrschaft übernehmen: Dafür ziehen sie natürlich nicht alleine gegeneinander in die Schlacht, sondern befehligen ein Heer an monströsen Kreaturen, die sie auf den einzelnen Kriegsschauplätzen einsetzen. Damit "Wrath Unleashed" aber nicht zum reinen Gemetzel oder einer trockenen Einheitenschieberei verkommt, setzten die Entwickler auf die "Archon"-Karte, die zuletzt bei Eidos' "Unholy War" auf der PSone zum Einsatz kam – die Götterschlacht besteht zu gleichen Teilen aus strategischem Vorgehen und kämpferischen Duellen.

Prügeln und planen

Im Kampagnen-Modus warten pro Gottheit vier Einsätze, in der freien Spielvariante für bis zu vier Teilnehmer (egal ob alle gegeneinander oder in Kooperation) finden sich noch weitere Schlachten, bei denen Ihr zudem u.a. Siegregeln und Truppenstärken einstellen könnt. In der Regel blickt Ihr auf das in Hexfelder eingeteilte Gebiet, auf dem Ihr pro Runde eine Eurer Kreaturen verschiebt, mit Magie gefallene Monster wiederbelebt oder Schlachten anzettelt. Besetzt Ihr Bereiche mit Manabrunnen, steigt Euer Zaubervorrat. Betretet Ihr dagegen ein von einer feindlichen Einheit gehaltenes Feld, kommt es zur Schlacht. Dann zoomt die Umgebung heran und Ihr übernehmt auf dem 3D-Schlachtfeld die direkte Kontrolle über Euren Recken. Per Steuerkreuz weicht Ihr dem Feind aus und haut ihm auf Knopfdruck zwei Schlag- oder Magievarianten vor den Latz. Zwar hängt der Sieg in den Kämpfen zuvorderst von Eurem Können ab, aber auch andere Faktoren spielen eine Rolle: Tretet Ihr z.B. als Wasserwesen in einer Feuerumgebung an, habt Ihr natürlich ebenso Probleme wie bei einem Duell einer niederen Kreatur gegen einen magiebegabten Heerführer des Kontrahenten. Genau solche Vorteile solltet Ihr Euch im Strategieteil von "Wrath Unleashed" durch kluge Planung erarbeiten. *us*

Ulrich Steppberger



Zwei mittelprächtige Hälften machen kein tolles Ganzes: Dass das Grundprinzip von "Wrath Unleashed" einiges an Potenzial hat, bewies die offensichtliche Inspiration "Archon" bereits zu C64-Zeiten. Doch beim modernen Abkömmling vermag der Funken nicht so recht zu zünden. Das strategische Vorgehen auf den verschiedenen Hex-Spielbrettern fällt zwar dankbar einsteigerfreundlich aus, entpuppt sich aber zugleich auf Dauer langatmig und zäh. Das wiederum gilt nicht für die Kampfsequenzen, denen dafür einiges an Tiefe abgeht: Die Duelle der mystischen Kreaturen verkommen häufig zu simplem Gehacke, bei dem der gewinnt, der die Knöpfe schneller malträtiert – treten ungleich starke Paarungen an, wird's zwangsläufig noch schlichter. Das uninspirierte Geschehen wird von einer ordentlichen, aber unspektakulären Optik illustriert, die auf der PS2 einen Tick öfters ins Ruckeln kommt. Als nervig erweisen sich die ständigen Ladepausen bei den Phasenwechseln. So bleibt "Wrath Unleashed" ein ambitionierter Genremix für anspruchslosere Strategie-Novizen, der die vorhandenen guten Ansätze nur mittelmäßig zu nutzen vermag.



XB Wer seine Truppen geschickt vorrücken lässt, hat klar den Vorteil. Zur besseren Übersicht lässt sich das Hexfeld stufenlos drehen und zoomen.

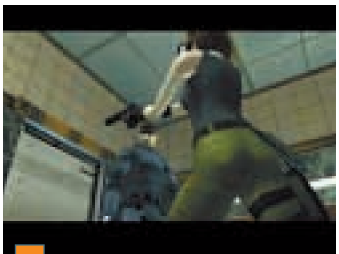
Metal Gear Solid
The Twin Snakes



NGC Erwischt: Ein Wachposten findet einen toten Kollegen und ruft per Funk Verstärkung. Gegen Suchtrupps hilft dann nur eins: ein gutes Versteck!



NGC Geballert wird nun auch im Ego-Modus samt nützlichem Laser-Pointer.



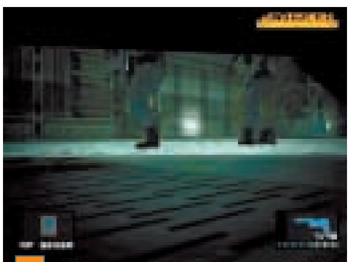
NGC Meryls Rundungen kommen nun endlich richtig zur Geltung.

Vor fünf Jahren war die PSone-Welt in Aufruhr: Die "Metal Gear"-Serie rotierte erstmals mit feinster 3D-Optik in Sonys Erstlings-Konsole. Während die PS2-Welt inzwischen schon "Metal Gear Solid 3" sehnlichst erwartet, beglückt Konami derweil Gamecube-Besitzer mit einer Neuauflage des ersten Teils.

Die spannende Hintergrundgeschichte blieb dabei gleich: Ehemalige Soldaten der Spezialeinheit Foxhound verschanzen sich unter Führung des skrupellosen Liquid Snake auf Shadow Moses Island in Alaska. Dummerweise haben sie auch gleich die dortige Nuklear-Basis eingenommen und erpressen nun die USA mit einer Atomwaffe. Ihre Forderungen: Eine Milliarde Dollar und die Überreste des Big Boss, den Solid Snake in den beiden NES- bzw. MSX-Episoden schon zweimal besiegte. Nun wird die stählerne Ein-Mann-Armee erneut beauftragt, eine Basis zu infiltrieren und als erstes Ziel zwei Geiseln (den DARPA-Chef und den ARMS-Tech-Präsidenten) zu befreien. Doch die wahren Begebenheiten dieser Mission ergründen sich erst im Laufe des Abenteuers.

Frostiger Empfang

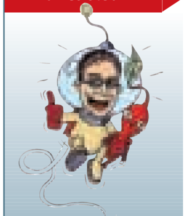
In einem Briefing informiert Ihr Euch über Ziele und Hintergründe des Geheimauftrags, bevor's per schickem Mini-U-Boot auf die entlegene Insel geht. Auf dem eisigen Eiland machen Euch schwer bewachte Levels das Leben schwer: Suchscheinwerfer, Kameras und Soldaten-Trupps lassen kaum einen Fleck unbeobachtet. Anfangs nur mit Euren Fäusten bewaffnet, schleicht Ihr Euch durch frostige Lagerhallen, hohe Fernsehtürme, verschneite Canyons und verwinkelte Gänge. Hier wird die verbesserte Gegner-KI deutlich: So teilen die Gamecube-Wachen nicht mehr die Kurzsichtigkeit ihrer PSone-Kollegen und reagieren wie in "MGS 2": Werden verdächtige Geräusche vernommen oder Fußabdrücke gesichtet, gehen sie der Spur nach. Sollten Sie Euch entdecken, schlagen die Burschen umgehend Alarm und rufen per Funkgerät Verstärkung. Spätestens jetzt solltet Ihr ein gutes Versteck parat haben, denn Säuberungstrupps durchsuchen jeden Winkel und sind dank dicker Panzerung und Bewaffnung nur schwerlich zu bezwingen. Sollte es trotzdem zum Kampf kommen, unterstützen Euch Laserpointer, Auto-Aim und natürlich eine ganze Palette von Hightech-Wummen, die aber erst einmal gefunden werden müssen. So verstecken sich Betäubungspistole, SOCOM, Sturmgewehr, Lenkgeschosse, Sniper-Gewehr und Granaten in LKWs, Lagerhallen oder Schränken. Zwar könnt Ihr nun auch aus der Ego-Sicht ballern, doch Munition ist knapp – blindes Schießen endet umgehend mit einem 'Game Over'. Als unentbehrliche Hilfe erweist sich Euer Radar, der Position und Sichtfeld der Gegner preisgibt – leider ist das gute Gerät recht störanfällig.





NGC Unter Vehikeln lässt es sich gut verstecken – sollten die Soldaten Euch aber bemerken, hagelt's Granaten. Aber nicht nur Wachen wollen Euch ans Leder, auch ausgewachsene Wölfe verteidigen vehement ihr Revier (rechts).

Thomas Stuchlik



Solid Snake kommt mit unendlicher Verspätung, aber gewaltig. Bei Konamis Agenten-Update auf dem Gamecube fallen besonders zwei große Neuerungen ins Gewicht: Die Optik, welche sich ungefähr auf "MGS 2"-Niveau einpendelt, sowie die neuen, spektakulär inszenierten Echtzeit-Filmchen, die viel zur Atmosphäre beitragen – gerade die Ninja-Sequenzen sind an Coolness kaum zu übertreffen. Das fünf Jahre alte Spielprinzip kann auch heute noch fesseln und erzeugt knisternde Hochspannung dank verbesserter KI und wendungsreicher Story. Leider gibt's für Würfel-Besitzer keine Extra-Episoden oder neue Boni, selbst die VR-Missionen wurden gestrichen. Einsteiger werden so direkt ins kalte Wasser geworfen. Grafisch hinterlässt "The Twin Snakes" insgesamt einen stimmigen Eindruck, eine dezent leblose Charakter-Mimik und die etwas triste (wenn auch realistische) Farbgebung stören nur marginal. Die herausragende ProLogic-2-Akustik überzeugt allerdings auf ganzer Linie. Gamecube-Besitzer freuen sich ergo über die derzeit beste "Metal Gear Solid"-Episode – hat sich das Warten doch noch gelohnt!



NGC Revolverheld Ocelot muss sich als erster Endgegner beweisen: Nur durch lange Laufereien könnt Ihr den zielsicheren Schützen erledigen. Unerlässlich: Das gleichzeitige Rennen und Zielen erfolgt durch Druck auf die A- und X-Taste.



NGC In der Urfassung unmöglich: Per Bleikugeln schaltet Ihr Kameras aus.

Schattenkämpfer

Es geht aber auch ohne Waffengewalt: Schlagt Gegner mit Würfen, Schlägen oder Tritten K.o. und versteckt sie in Schränken. Denn betäubte Wachen bleiben selten unentdeckt. Deshalb lautet das Motto 'Tarnen und Täuschen'. Im Kriechgang entgeht Ihr wachsamen Kameraaugen und per Klopfzeichen lenkt Ihr Wachen ab. Beim Lehnen an eine Wand schwenkt die Kamera über die eigene Schulter – per C-Stick guckt Ihr Euch um. Blendgranaten und Erotik-Magazine sorgen für Verwirrung feindlicher Soldaten, während Täuschdüppel Kameras kurzzeitig ausschalten. Den nötigen Level-Überblick erhaltet Ihr mit dem zoombaren Fernglas. Zudem könnt Ihr Euch in Kartons vor Wachen verstecken oder Fotos knipsen. Schließlich versorgen Euch diverse Gesprächspartner per Codec-Funk mit einer Reihe nützlicher Infos und einer Speichermöglichkeit. Einsatzleiter Campbell führt z.B. durch die Mission, während Militärexpertin Natasha Romanenko gerne über Waffensysteme plaudert.



NGC Bei Alarm wird das Sprengkopflager mit tödlichem Gas gefüllt – Bleihagel bleiben trotzdem nicht aus.

Nintendo-Neuerungen

Bei dem Remake des PSone-Klassikers fallen besonders die von Japan-Regisseur Ryuhei Kitamura ("Versus") neu inszenierten, aufwändigen Zwischensequenzen in Spielegrafik auf. Daneben kommen bekannte Fähigkeiten aus "MGS 2" zum Einsatz: Neben Hangeln, dem Verstecken in Schränken sowie dem Ballern aus der Ego-Sicht, werden sich Sammler über die Jagd nach Hundemarken freuen. Bedrohte Wachen lassen die begehrten Objekte (meist) gerne fallen. Dank neuer Übersichtskarte geht auch die Orientierung nicht verloren.

Nach erfolgreichem Durchspielen tretet Ihr zum 'Boss Survival' an oder erfreut Euch in der Galerie über gelungene Schnappschüsse. Die deutsche Version kommt ungeschnitten auf zwei Discs daher und spart nicht mit rotem Lebenssaft – allerdings blinken tote Wachen nach einiger Zeit von selbst weg. *ts*

▪ ▪ ▪ Streitpunkt Remake ▪ ▪ ▪

Lohnenswertes Update oder reine Abzocke?

Remakes von Spieleklassikern liegen voll im Trend: Legendäre Titel wie "Prince of Persia", "Ninja Gaiden" oder die "Metroid"-Serie feiern gerade in letzter Zeit meist erfolgreiche Revivals. Doch während sich bei vielen der Spielablauf drastisch änderte und oft nur der Name gleich blieb, setzt Konami mit ihrer "MGS"-Neuauflage auf Bewährtes. Kenner der Vorlage finden in der Gamecube-Version spielerisch wenig Änderungen. Grafisch hat sich natürlich einiges getan, doch ein "MGS" mit verbesserter Grafik gab's schon einmal: Der PSone-Emulator 'Bleemcast' portierte die Abenteuer Solid Snakes in verbesserter Form (Texturglättung, Anti-Aliasing und höhere Auflösung) auf Segas Dreamcast. Nötig waren dafür nur der Emulator sowie die Original-Disks. Trotz weiterer Ports ("Tekken 3" und "Gran Turismo 2") ging Hersteller Bleem nach Rechtsstreitigkeiten überraschend unter.



Von links nach rechts: "Metal Gear Solid" auf der PSone, auf dem Bleemcast-Emulator und dem Gamecube.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 — **Preis:** ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ GBA-Link
- ○ Keyboard
- ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ○ Dolby Surround
- ○ 60Hz
- ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: März

Entwickler: Silicon Knights, Kanada
Hersteller: Konami
Website: www.konamijpn.com/mgs_tts

Pro
- + packende Story mit vielen Wendungen
- + verschiedene Vorgehensweisen möglich
- + filmreife Synchro und Soundkulisse
- + aufgebohrte Grafik...

Contra
- – ...mit kleineren Mängeln
- – spielerisch keine Innovationen

Alternativen:

PS2	Tom Clancy's Splinter Cell (90%, MAN!AC 05/03)
Xbox	Tom Clancy's Splinter Cell (91%, MAN!AC 01/03)
NGC	Tom Clancy's Splinter Cell (90%, MAN!AC 07/03)

Metal Gear Solid The Twin Snakes

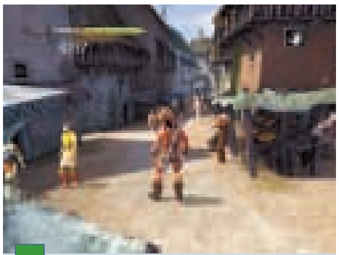
Gamecube
Grafik 80 %
Sound 88 %
88 % Spielspaß

Solid Snakes bester Stealth-Einsatz trumpft mit aufpolierter Optik und schicker Story auf.

Conan



XB Hakelige Sprungeinlagen sorgen des Öfteren für Geduldsproben.



XB Leider finden sich im hübschen Dorf keine neuen Items oder Waffen.

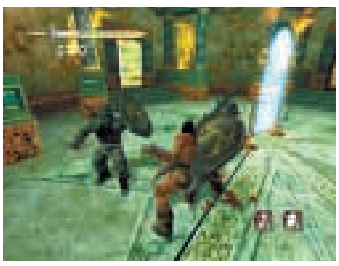


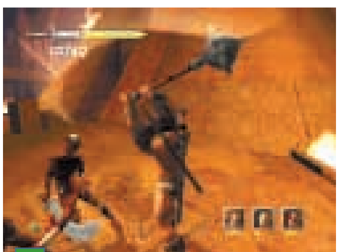
XB Schaurig: In der Totenhalle malträtieren Euch die Geister-Ritter nicht nur mit ihren scharfen Klingen, sondern auch mit fiesen Energiegeschossen.

Von den slowakischen Entwicklern Cauldron, die bisher nur nationale Erfolge feierten, werden wohl nur die wenigsten gehört haben. Als erste große Produktion übertrug TDK den Mannen nun die Lizenz-Versoftung der Barbaren-Legende Conan – leider ohne Arnie. Die eigentlich überflüssige Story beschreibt das Abenteuer Conans, der die Brandschatzer seines Dorfes vernichten will. Die Spur führt ihn dabei durch fünf Regionen: Von verschneiten Gebirgen und düsteren Höhlen verschlägt ihn die Suche nach einem Unheil verbreitenden Kult auch in verwinkelte Tempel, mittelalterliche Dörfer sowie heiße Dschungelgebiete. Natürlich kreuzen massig Zombies, Untote, Wachen, Skelette und Neandertaler seine Wege, deren Stärken weniger bei Verbalattacken als vielmehr bei fiesen Klingenangriffen liegen. Zum Glück kann unser wackerer Krieger deshalb auf bis zu 16 verschiedene Schwerter, Äxte und Streitkolben zurückgreifen. Über 50 Combos erlernt er im Laufe seines Abenteuers, um die böse Übermacht kleinzukriegen. Getötete Gegner spenden Erfahrungspunkte, die Conans Klingenkünste weiter verbessern. Aufgelockert wird das Gekloppe von Simpelrätselchen nach dem bewährten Schalter-Tür-Schema sowie von Sprungeinlagen – die Agilität eines Super Mario könnt Ihr von diesem Muskelprotz natürlich nicht erwarten. Zehn Obermotze erfordern zumindest einen Schuss Taktik, der sich oft auf das Finden bestimmter Schwachpunkte beschränkt. Solange Ihr bestimmte Runensteine besitzt, könnt Ihr jederzeit speichern. Segnet Ihr während eines Kampfes dennoch das Zeitliche, schenken Euch die Götter gnädigerweise die Wiederbelebung.

Multi-Gemetzel

Neben Conans Einzelspieler-Feldzug warten drei weitere Aufgaben auf gesellige Barbaren. Tretet in einer von 16 Arenen zum 'Bodycount' an und tötet bis zu Eurem Ableben soviele Gegner wie möglich. Zwei Spieler messen sich dagegen bei 'Versus'-Matches in bester Beat'em-Up-Manier. In den 'Zeitherausforderungen' sollt Ihr schließlich vorgegebene Gegner in einer bestimmten Zeit erledigen, um weiterzukommen und zum nächsten Kampf anzutreten. Auch nett: Per Systemlink und via Xbox Live beweist Ihr Euch im 'Deathmatch' oder 'Versus' gegen bis zu sieben Mitspieler. *ts*





XB Dank diverser Waffen und Combos werden Massenkämpfe nicht so schnell langweilig.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		8	
Online		8	

(Spieler max. je System)

USK-Rating: 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ○ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2 März
- Xbox März
- NGC März

Entwickler: Cauldron, Slowakei
Hersteller: TDK Mediactive
Website: www.conangame.com

Pro
- \+ einsteigerfreundliche Simpel-Action
- \+ hübsche Umgebungen
- \+ motivierende Mehrspieler-Modi

Contra
- \- ungenaue Steuerung
- \- eigenwillige Kameraführung
- \- wenig Spieltiefe

Alternativen:

System	Titel
PS2	**Dynasty Warriors 3** (76%, MAN!AC 05/02)
Xbox	**Evil Dead: A Fistful of Boomstick** (49%, MAN!AC 08/03)
NGC	**Hunter The Reckoning** (74%, MAN!AC 08/03)

Conan

Xbox
Grafik 76 %
Sound 63 %
62% Spielspaß

Klassisches 3D-Hack'n'Slay mit nettem Szenario. Leider hapert's ordentlich beim Feinschliff.

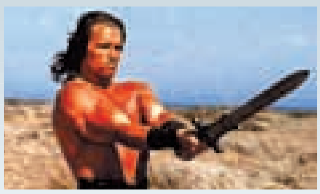
Thomas Stuchlik



Solide, aber lange noch nicht perfekt. Die häufigen und statischen Kämpfe Conans sorgen zwar für spaßige Kurzweil, doch leider mangelt's an Spieltiefe. Neben hakeligen Sprungeinlagen verursacht gerade die Kamera mit ihren abrupten Perspektivenwechseln Verwirrung und Unübersichtlichkeit – selbst ständiges Nachjustieren hilft da nicht viel. Daneben fällt auch einiges verschenktes Potenzial auf: Ausgearbeitete Städte und hübsche Dungeons bieten kaum Interaktion. Bei der soliden Technik gibt's dagegen kaum etwas zu bemängeln: Die meist flüssige Grafik zaubert mit stimmigen Umgebungen die passende Conan-Atmosphäre auf den Bildschirm – hübsch aber nicht spektakulär. Lediglich das altbackene Charakterdesign entbehrt jeglichen Charmes.

▪ ▪ ▪ Der DVD-Barbar ▪ ▪ ▪

Die lange Geschichte um den Conan-Krieger



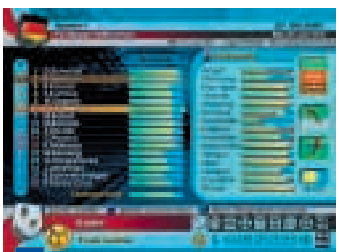
Robert E. Howard entwickelte bereits in den 30er-Jahren den Charakter Conan sowie dessen Fantasy-Welt. In den Siebzigern wurden die Geschichten zur Vorlage für eine Reihe von Comics. Schließlich folgte 1981 die erste Conan-Verfilmung, mit der Arnold Schwarzenegger den Durchbruch zum Hollywood-Star schaffte und einen Nachfolger ("Conan der Zerstörer", 1983) nach sich zog. Im Januar erschien nun die digital überarbeitete DVD-Edition des ersten Teils mit Audiokommentar von Arnie höchstpersönlich.

BDFL Manager 2004



PS2 Gut gebrüllt: Während der Echtzeit-Matches ruft Ihr per Tastendruck neue Anweisungen aufs Feld – die Auswirkungen halten sich jedoch in Grenzen.

Neues Jahr, neues Glück: Kaum startet die Rückrunde der Bundesliga, veröffentlicht Codemasters sein obligatorisches Manager-Update. Nach wie vor übernehmen bis zu zwei Hobby-Calmunds die Leitung über eine von insgesamt 788 lizenzierten Kickertruppen und führen diese in die europäische Spitze. Egal ob Teamtaktik, individuelles Bolztraining oder Spielertransfers – jedes Detail dürft Ihr persönlich via simplen Menüs manipulieren. Sofa-Bürokraten freuen sich weiterhin über einen brandneuen 'Fantasy-Modus', bei dem Ihr Euch eigene Traumtruppen zusammenstellen dürft. Eine Renovierung bekamen auch die 3D-Spielszenen verpasst: Fast durchweg realistische Aktionen sowie freie Kameraperspektiven lassen nur noch wenig Wünsche offen. Dumm nur, dass die ellenlange Berechnung der Partien für unfreiwillige Kaffeepausen sorgt und die deutsche Übersetzung mit Sätzen à la 'Keine geld mehr sorge' schockt. Nichtsdestotrotz greifen geduldige Fußball-Kenner bedenkenlos zu – so sie nicht schon einen der nahezu identischen Vorgänger besitzen. *tk*



PS2 Detailverliebt: Zu jedem Spieler gibt's zahlreiche Statistiken.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Codemasters, England
Hersteller: Codemasters
www.codemasters.de

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 55/60 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

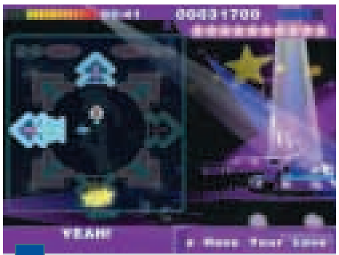
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2: Fußball Manager 2004 (79%, MAN!AC 01/04)
Xbox: Fußball Manager 2004 (79%, MAN!AC 01/04)
NGC: keine erhältlich

Playstation 2: Grafik 72 %, Sound 68 % – **78 %** Spielspaß
Xbox: Grafik 70 %, Sound 68 % – **78 %** Spielspaß

Management-Simulation mit durchdachter Handhabe und erstaunlich guten 3D-Spielszenen.

Dance: Europe



PS2 Pad-Tänzer unerwünscht: Ohne Matte trefft Ihr Querpfeile fast nie.

Ein paar Monate nach der "UK"-Inselfassung beschert Bigben auch Festlandeuropäern eine spezielle "Dance"-Fassung mit minimalen Songänderungen. Weichen mussten 'Rapper's Delight' (Sugarhill Gang) und 'Heaven' (DJ Sammi), dafür gesellt sich das Trio 'Sur Un Air latino' (Lorie), 'Chihuahua 2002' (DJ Bobo) und 'Moi... Lolita' (Alizée) dazu. Ansonsten blieb alles bei dem, was Ihr in MAN!AC 01/04 nachlesen könnt: "Dance: Europe" lohnt dank guter Musikauswahl und fordernder Steuerung, die aber ohne dazugehörige Spezial-Matte kaum funktioniert. *us*

Genre: Musikspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Boradsword Int., UK
Hersteller: Bigben
www.danceuk-thegame.com

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

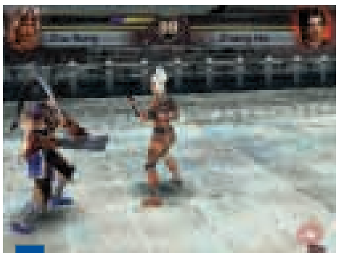
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2: Dancing Stage Fever (77%, MAN!AC 01/04)
Xbox: keine erhältlich
NGC: keine erhältlich

Playstation 2: Grafik 54 %, Sound 83 % – **75 %** Spielspaß

Anspruchsvolles Tanzspiel, bei dem die Matte dazu Pflicht ist.

Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends



PS2 Ungewohntes Bild bei "Dynasty Warriors"-Titeln: Prügeleien in Arenen.

Diesmal kann das "Dynasty Warriors 4"-Add-On genug Eigenheiten vorweisen, um im Gegensatz zum Vorgänger auch ohne den 'Muttertitel' zu überzeugen – den braucht Ihr nur, wenn Ihr die dortigen Spielmodi mit dezenten Ergänzungen erneut absolvieren wollt. Bei den "Xtreme Legends" schlagt Ihr Euch in zwei frischen Varianten durch: 'Legends' hält für jeden der 42 Charaktere eine eigene Kurzmission parat, bei 'Xtreme' sorgen zufällig generierte Schlachten für Abwechslung. Dazu gesellt sich eine neue Herausforderung, in der Ihr nur Zweikämpfe bestreitet. Technisch bleibt zwar alles gleich, aber nicht nur für Fans lohnt sich's durchaus. *us*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Omega Force, Japan
Hersteller: Koei/THQ
www.koei.com

USK-Rating: 12 **Preis:** ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2: Mystic Heroes (77%, MAN!AC 04/03)
Xbox: Dynasty Warriors 4 (78%, MAN!AC 05/02)
NGC: Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

Playstation 2: Grafik 79 %, Sound 72 % – **79 %** Spielspaß

Gutes Add-On zum historischen Gemetzel mit klugen Neuerungen.

SpongeBob Schwammkopf

Schlacht um Bikini Bottom

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei | **Preis:** ca. 30 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

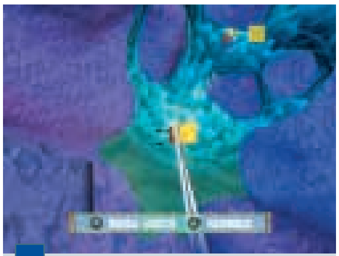
Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

SpongeBob SquarePants

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	73 %	65 %	74 %
Xbox	73 %	66 %	74 %
Gamecube	73 %	65 %	74 %

Liebenswerter Lizenzspaß: streng traditionelle 3D-Hüpferei mit viel Witz und guter Technik.



PS2 Schwammspezialität: Bungee-Jumping dank elastischer Unterhose.

Nachmittägliche Zeichentrickserien sind für Menschen mit zweistelligem Lebensalter kaum noch zu genießen, zum Glück sendet Super RTL wenigstens abends ein Cartoon-Kleinod: Die bizarren Unterwasser-Abenteuer von "SpongeBob Schwammkopf" und seinen Kumpels sind für jede Altersgruppe gut. Deshalb bedient THQ gleich alle drei Next-Generation-Systeme mit der passenden Lizenz-Hüpferei "Schlacht um Bikini Bottom".

Der fiese Plankton will die Wohnstätte von SpongeBob & Co. mit Roboterdrohnen erobern, macht bei der Konstruktion aber einen Fehler und wird deshalb ebenfalls verjagt. Allein der treudoofe Schwammheld stellt sich der Gefahr und startet die Expedition in die schräge Seewelt. Die Entwickler gingen dabei keine großen Experimente ein und orientierten sich stattdessen an den klassischen Genrekonventionen: Ihr wuselt mit der skurrilen Hauptfigur durch zehn Szenarien, zertrümmert Schatzkisten mit 'glitzernden Gegenständen' drin und sammelt zur Erschließung neuer Bereiche goldene Pfannenwender. Letztere bekommt Ihr für das Erledigen diverser Aufgaben wie dem Finden versteckter Objekte, dem Aktivieren bestimmter Schalter usw. Meist seid Ihr dabei zu Fuß unterwegs, nur zwischendurch warten kurze Rutschabschnitte auf Euch.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Heavy Iron, USA
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ skurrile, flüssige Cartoon-Optik
+ trifft den Charme der Vorlage perfekt
+ viele Aufgaben und Charaktere

Contra
- keinerlei neue Ideen
- für geübte Spieler zu leicht
- keine Synchro auf Xbox und Gamecube

Alternativen:

System	Spiel
PS2	**Ty the Tasmanian Tiger** (74%, MAN!AC 12/02)
Xbox	**Ty the Tasmanian Tiger** (74%, MAN!AC 12/02)
NGC	**Spyro: Enter the Dragonfly** (69%, MAN!AC 01/03)



XB Wirbelwind: Mit seinem Seifenblasenspender betätigt sich SpongeBob nicht nur künstlerisch, auch Feinde hält er sich damit vom Leib.

Schwamm drüber

In der Regel steuert Ihr SpongeBob, der neben einer Schwungattacke Gegner durch Draufhüpfen demoliert. Als besondere Fähigkeit zertrümmert er Dinge, wenn er unter ihnen steht und nach oben springt. Außerdem lernt Ihr im Laufe des Abenteuers weitere Aktionen wie z.B. das 'Blasenbowling'. An bestimmten Stellen wechselt Ihr den Charakter, um spezielle Aufgaben zu bestehen: Mit dem unterbelichteten Seestern Patrick hebt Ihr Steine oder Kisten hoch, um damit fliegende Feinde und Schalter zu bewerfen. Die mit einer Taucherausrüstung ausgestattete Eichhörnchen-Lady Sandy kann als einzige schwimmen und nutzt ihr Lasso dazu, über Abgründe zu gleiten oder an Haken zu schwingen.

Während PS2-Hüpfer mit einer deutschen Lokalisierung (leider ohne Originalsprecher) zocken, blieben die Xbox- und Gamecube-Fassungen komplett englisch. *us*

Ulrich Steppberger



Gebt dem Schwamm eine Chance: Bei Spielen zu Zeichentrickserien kommen häufig wenig erbauliche Spaßkatastrophen raus, doch "Schlacht um Bikini Bottom" ist die unterhaltsame Ausnahme dieser Regel. Hinter der skurrilen Hülle verbirgt sich ein durchweg gelungenes 3D-Jump'n'Run, das speziell für Traditionalisten interessant sein dürfte: Keine neumodischen Gimmicks torpedieren den konsequent im 'Old School'-Stil gehaltenen Spielablauf, der zielgruppenbedingt allerdings etwas kurz und leicht ausfiel. Das funktioniert nicht zuletzt dank der gelungenen Optik prima, die zusammen mit der Sprache den TV-Vorlagen-Charme toll wiedergibt – SpongeBobs Abenteuer lohnt sich daher für kleine und große Kinder.



XB Alles Muskeln: Seestern Patrick stemmt auch schwere Brocken.



NGC Schwungvoll: Die aus Texas stammende Sandy beherrscht Ihr Lasso.

Multimedia-Talent: Der Game Boy spielt Filme!

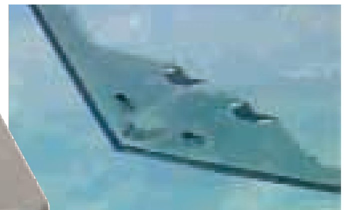
Pocket-PC und Palm haben es vorgemacht, jetzt zieht auch der Game Boy nach: Das Modul 'GBA Movie Player' verwandelt Euer Handheld in ein Multimedia-Center, mit dem Ihr Filme gucken, Musik hören und Ebooks (TXT-Dateien) lesen könnt! Das praktische Accessoire kostet nur 30 Euro (z.B. bei www.lik-sang.com), benötigt aber weiteres Zubehör: Um Eure Speichermedien zu füllen, braucht Ihr einen Card-Reader für den PC (20 Euro) und natürlich auch die Compact-Flash-Karte selbst. Wir empfehlen Euch eine Karte ab 512 MB Speicher (ca. 150 Euro), da passen dann zwei 90-Minuten-Filme oder ein Streifen sowie 180 Minuten Musik drauf.

Die Player-Software ist simpel: Via Icon-Menü wählt Ihr zwischen Film-, Musik- und Buch-Modus, dann klickt Ihr auf ein File – wenn es startet, dürft Ihr per Tastendruck jederzeit vor- und zurückspulen. Besonders praktisch: Ihr könnt gleichzeitig lesen und hören.

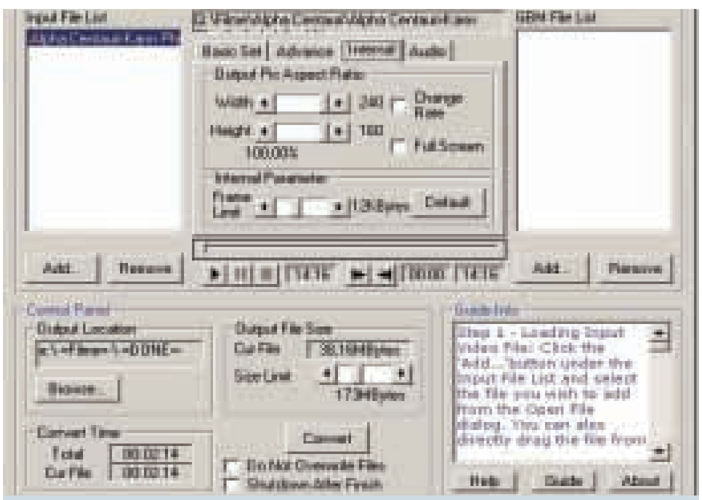
Das ist aber nur das Endergebnis, denn erstmal müsst Ihr Film und Musik mit dem GBA kompatibel machen: Die beiliegende Win-Software (unten) sieht kompliziert aus, arbeitet aber bereits mit den Voreinstellungen optimal. Alle wichtigen Formate wie AVI, MPEG und MP3 werden unterstützt, unsere Beispiel-Filme stammen von SAT-TV und Harddisk-Rekorder. An der Bildqualität könnt Ihr kaum rütteln: Die Optik wird bei detailreichen Bildern blockig und ist wegen der reduzierten Bildrate etwas ruckelig – trotzdem ist die Qualität akzeptabel. Für ordentlichen Sound braucht Ihr Speicher, denn hier dürft Ihr skalieren: 90 Minuten passable Stereo-Musik benötigen 120 MB, bei Filmen empfehlen wir dagegen Mono-Sound (Kompression 16:1). Das Umwandeln dauert wesentlich länger als bei Divx und MP3, unser P4 mit 2,6 GHz benötigte für einen Film über drei Stunden. Kein Problem: Dank Batch-Funktion lasst Ihr den Rechner über Nacht rödeln und wandelt so gleich mehrere Filme ins GBA-Format. *oe*







Der 'Movie Player' bringt Filme in akzeptabler Qualität aufs LCD: Teilweise wirkt die Optik blockig (oben).



Umfangreich und trotzdem einfach: Profis dürfen mit einigen Parametern herumspielen, Dateien auf Kartengröße schneiden, Helligkeit und Bildformat anpassen.

Handheld-Themen im Überblick

MAN!AC 03/04: Gametrac
Multimediales Win-Handheld
MAN!AC 02/04: Zodiac
3D-Konsole und Palm in einem Handheld
MAN!AC 01/04: N-Gage-Nachschub
Neue Spiele fürs Handy-Handheld
MAN!AC 12/03: GP32
Multifunktions-Handheld aus Korea

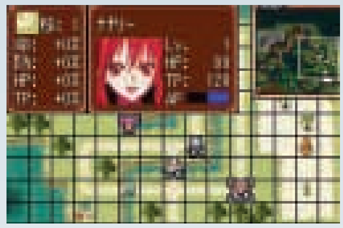
Es werde Licht!

Mit "Zoku: Bokura no Taiyo" verkauft Konami Japan ab Sommer 2004 bereits das zweite GBA-Abenteuer, das via Sensor auf Licht reagiert.



Taktik-Geschichten

Nach Square-Enix und Capcom verpasst auch Namco seiner berühmten Abenteuer-Serie einen Taktik-Ableger: "Tales of Tactics" basiert auf der Handlung von "Tales of Destiny 2" (PS2), Ihr spielt allerdings Stategieschlachten aus der Vogelsperspektive (unten). Das Abenteuer funktioniert nur auf japanischen Handys.



POCKET NEWS

Comeback der Pixeltiere?



Satte 40 Millionen Exemplare des virtuellen Streicheltiers "Tamagotchi" hat Bandai bereits verkauft, ab März sollen es noch mehr werden: Dann tummelt sich das "Tamagotchi Plus" im japanischen Handel. Die neue Generation (rechts) gleicht äußerlich den Vorgängern, besitzt aber ein Display mit höherer Auflösung. Wichtig ist vor allem, was drin steckt: Der neue Schützling kann per Infrarot-Schnittstelle Freundschaften schließen, Futterwettbewerbe veranstalten und seine Kumpels beschenken – wie nett! Für umgerechnet 18 Euro wechselt der Vielfraß seinen Besitzer.

Von Spielern für Spieler



Premiere in Japan: Seit Anfang Februar verkauft Publisher Qute ein kommerzielles Videospiel, das von Fans programmiert wurde – den Arcade-Shooter "Judgement Silversword" (rechts). 2003 lud der Hersteller zum Programmierwettbewerb auf dem exotischen Bandai-Handheld Wonderswan. Die passende Entwicklerumgebung 'WonderWitch' (links oben) sowie die bespielbaren Tauschmodule 'WitchPlayer' (links) verkauft Bandai offiziell.



Sword of Mana



GBA Gärtnern will gelernt sein: Im Gewächshaus Eurer Heldenhütte baut Ihr allerlei Gemüse an, mit dem Ihr später in der Schmiede Eure Bewaffnung veredelt.



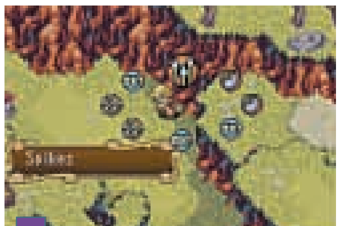
GBA Die Geschichten von Held und Heldin ergänzen sich gegenseitig. Wer den ganzen Überblick will, spielt "Sword of Mana" mit beiden Figuren durch.

Wir erinnern uns: Damals, als der Game Boy noch eine neue Erfindung und Rollenspiele hierzulande noch Mangelware waren, bescherte Nintendo deutschen Spielern eine übersetzte Fassung von Squares "Final Fantasy"-Ableger "Seiken Densetsu". Ganz Action-RPG, bot "Mystic Quest" eine riesige Welt, verwinkelte Dungeons, Waffen, Zaubersprüche und eine herrlich einfache Gut-gegen-Böse-Story. 15 Jahre später hat Square mit Enix fusioniert, der Game Boy kann jetzt bunt und aus alten Kamellen werden Klassiker, die lauthals nach Wiederauferstehung schreien.

Aus alt mach neu

So geschehen bei "Sword of Mana". Die Square-getreuen Entwickler von Brownie Brown nahmen sich die alte Vorlage zur Brust, rührten Story und Charaktere kräftig durch, erfanden einen zusätzlichen Plot für die dazugedichtete weibliche Hauptrolle und packten das Ganze in eine zuckersüße Zeichentrickumgebung wie frisch aus dem Bilderbuch. Eure Gegner sind puschelige Blümchen, watschelnde Ritterrüstungen oder mopsige Geister. Alles sehr kulleräugig und kuschelig, obwohl sich der böse 'Schattenherrscher' redlich Mühe gibt, Grauen zu verbreiten.

Als Held oder Heldin bewährt Ihr Euch im Kampf gegen den subtil-schurkischen Fiesling, schließt Freundschaft mit dem alten Haudegen Bogard und verdient Euch durch allerlei heroische Kämpfe das mächtige Mana-Schwert. Nebenbei liefert Ihr getrocknete Eidechsen an einen Feinschmecker oder helft einem Ladenbesitzer beim Schuldeneintreiben. Wem die Sidequests nicht reichen, der setzt sich mit dem komplexen Item-System auseinander: Dank verschiedenen Metallen und Früchten (die Ihr in Eurem eigenen Häuschen anbaut, so gesehen in "Legend of Mana", PSone) wertet Ihr Rüstungen und Waffen wie Schwert, Boxhandschuh, Sichel oder Bogen auf. Jedes der Mordinstrumente hat seinen Nutzen, denn Eure Feinde sind unterschiedlich empfindlich gegen die spitzen, stumpfen und schneidenden Geräte. Um optimalen Schaden auszuteilen kramt Ihr also ständig in der Waffenkammer. Oder zaubert, schließlich habt Ihr ja auch noch eine Horde wildgewordener Geister im Gepäck, die Euch in mannigfaltiger Form von der Feuerfunzel bis zum lebensspendenden Mondlicht zu Diensten stehen und außer Gegnern auch diverse Dungeon-Hindernisse wegräumen. Wirklich gut werdet Ihr im Umgang mit Waffen und Zauberei nur durch regelmäßige Übung. Einmal erhöht Ihr den Level von Schwert und Erdgeist durch stetiges Benutzen derselben, dazu schlägt Euer Helden-Avatar noch einen von sechs Pfaden in der Charakterentwicklung ein. Als Kämpfer, Dieb oder weiser Mann werdet Ihr so nach und nach zum Paladin (inklusive Verteidigungsbonus), Waffenmeister (mit dickem Bums im Schwertarm) oder Erzmagier (für besonders große Feuerbälle). *dm*

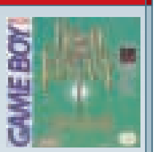


GBA Vorsicht, Falle! Schatzkisten schrecken mit schmerzhaften Stacheln.



GBA Totes Monster, toter Begleiter: Letzterer bleibt als Geist erhalten.

Mystic Questing



1991 erschien "Seiken Densetsu" zum ersten Mal für den Game Boy, kam als "Final Fantasy Adventure" in die USA und als "Mystic Quest" nach Europa. Der amerikanische Name ist irreführend, denn "Seiken Densetsu" stellt nur eine Art Spin-Off der erfolgreichen RPG-Serie dar – deshalb auch der Namenszusatz "Final Fantasy Gaiden", was soviel wie 'Side Story', also Nebengeschichte, bedeutet. Später erschienen "Secret of Mana" (1993) für das Super Nintendo, sowie "Legend of Mana" (1999) für die Playstation. Dazwischen gab es noch einen Japan-exklusiven "Seiken Densetsu"-Teil auf dem Super Famicom. Alles klar?

Entwickler: Square-Enix, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 60 Euro

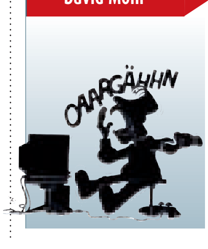
Spieler max.	1
nötige Module	1

Sword of Mana

GBA
Grafik 75 %
Sound 71 %
68 % Spielspaß

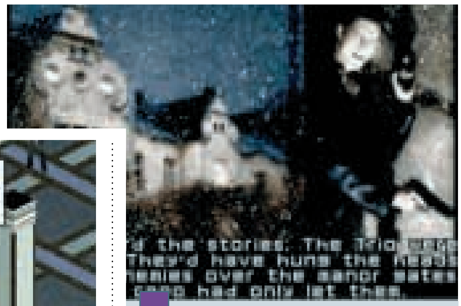
Hübsch anzusehen, in Maßen zu genießen: putziges Kulleraugen-Abenteuer mit Macken.

David Mohr



Irgendwie haben wir das alles schon mal gesehen. Und besser noch dazu. Euer Held stolpert durch eine ziemlich wirre Geschichte, vorangetrieben durch fast schon willkürliche Dialoge. Dazu kommen eine Unmenge von Features, die alle nett sind, aber niemand wirklich braucht. Die unterschiedlichen Tageszeiten zum Beispiel, das ständige Waffenwechseln, ein Item-Aufrüst System, für das Ihr ewig nach Material suchen müsst – wer sich gerne in ein Spiel vergräbt, hat hier genug zu tun. Wer das nicht braucht, marschiert ohne Rücksicht auf Verluste durch. Einfach genug ist der Spaß ja. Da kann Euch auch die teils etwas hakelige Steuerung nicht vom Triumph abhalten. Andererseits, schön ausschauen tut's ja schon, wenn da nicht ab und an ein Ruckler durch's Bild ginge...

Max Payne Advance



GBA Zwischen den Gemetzeln plaudert Payne aus dem Nähkästchen.

Es ist Nacht in New York City, der Regen peitscht durch die Straßen und wie ein Gewitter fegt der gebrochene Undercover-Cop Max Payne durch die Unterwelt. Während er sich auf den großen Konsolen schon durch sein zweites Abenteuer ballert, dürfen Handheld-Besitzer in der Umsetzung des ersten Teils nochmal den Werdegang der gnadenlosen Ein-Mann-Armee verfolgen. Wie in der Vorlage führen Euch Standbilder, begleitet von Max' düsteren Monologen, durch die Story. Letztere entspricht exakt der PC- und Konsolenversion, wobei einige Spielabschnitte wohl aus technischen Gründen nicht auf dem Handheld vorkommen. So beschränkt sich Euer Job stets auf das Wesentliche: Ballern, was das Zeug hält. In isometrisch dargestellten U-Bahn-Stationen, Drogenquartieren, Nachtclubs und Hightech-Hochhäusern erledigt Ihr massenweise Bösewichte mit dem üblichen Arsenal. Schrotflinte, Maschinenpistole, Revolver, Baseballschläger – erlaubt ist, was gefällt. Damit das Ganze möglichst cool vonstatten geht, dürft Ihr per Bullet-Time das Geschehen auf Zeitlupentempo abbremsen, wie ein echter Hongkong-Held mit zwei Knarren wild ballernd durch die Gegend fliegen und dabei rechts und links die Schurken darniedersinken sehen. Blutspritzer pflastern Euren Weg, solltet Ihr mal selber in eine Schrotladung gelaufen sein, dienen sparsam verteilte Painkiller zur sofortigen Rekonvaleszenz. Wer stirbt, nutzt einens von vier Continues pro Level, speichern dürft Ihr zwischendurch auch noch. *dm*



GBA Blutiger Auftritt: Max Paynes Rachefeldzug hinterlässt Spuren.



GBA Auch harmlose Schalter werden gnadenlos 'umgelegt'.

David Mohr



Max macht keine Mätzchen. Die düstere Polizisten-Mär überzeugt auch auf dem GBA vor allem durch Atmosphäre. Die Geschichte ist zwar mittlerweile bekannt, aber trotzdem noch packender als so mancher Thriller. Die Sprachausgabe bei jeder Standbild-Zwischensequenz zieht Euch schnell in ihren Bann. Da kann man auch über den recht einfach gestrickten Spielverlauf hinwegsehen. Raum betreten, Bullet-Time aktivieren, blind mit Pumpgun oder MP durch die Gegend ballern und hoffen, dass man alle bösen Jungs erwischt hat. Einfach, aber zumindest für kurze Zeit unterhaltsam. Lange seid Ihr sowieso nicht mit "Max Payne" beschäftigt, nach etwa 5-6 Stunden sind zähe Zocker bereits durch. Punktabzug gibt's für unübersichtliche Räume und gelegentliche Slowdowns.

Entwickler: Rockstar, USA
Hersteller: Take 2
www.take2.de
Preis: ca. 60 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

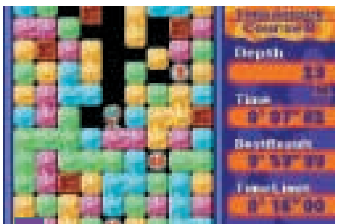
GBA
Grafik 68 %
Sound 65 %
71 % Spielspaß

Hirn aus, Feuer frei: einfach gestrickte Brachial-Ballerei mit reichlich Atmosphäre.

Mr. Driller 2



GBA Aufatmen: In den grünen Kapseln findet Ihr wertvollen Sauerstoff.



GBA Ohne kluge Routenplanung habt Ihr in den Zeitkursen keine Chance.

Namco betreibt auf dem GBA-Ideenrecycling: Zwar bekam die Geschicklichkeitsknobelei "Mr. Driller 2" den offiziellen Titel einer Fortsetzung verpasst, tatsächlich ähnelt sie dem ein paar Jahre alten Vorgänger aber fast bis ins Detail. Wie gehabt steuert Ihr einen knuffigen Knilch mit Presslufthammer und bohrt Euch durch bunte Blöcke nach unten. Dabei gilt es aufzupassen, dass Euch nicht der Luftvorrat ausgeht und Euch herabfallende Steine nicht zerquetschen, sondern sich im Idealfall durch den Kontakt mit gleichfarbigen Quadern selbst auflösen. Neben einer vorgegebenen Zieltiefe bohrt Ihr alternativ den Endlosmodus an oder geht mit Zeitdruck an vorgegebene Gruben heran. Einzige echte Neuheit ist der Link-Modus für Zweispieler-Duelle, doch auch das haut niemanden vom Hocker. So bleibt's eine grafisch und akustisch niedlich aufgemachte Puzzelei mit Hang zum Chaos, der es klar an Abwechslung fehlt.

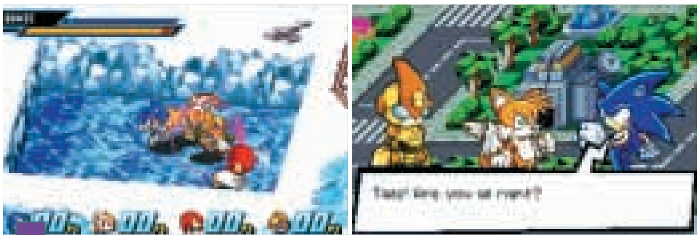
Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco/Atari
www.namco.com
Preis: ca. 30 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 54 %
Sound 61 %
60 % Spielspaß

Schlichte Tempo-Puzzelei in knuffiger Aufmachung, auf Dauer jedoch zu eintönig.

Sonic Battle

Party-Spieler aufgepasst! Mit "Sonic Battle" zielt Sega auf Spaß-Prügler mit großem, GBA-besitzenden Freundeskreis. Der geneigte Spieler lässt hier Sonic, Knuckles, Tails, Shadow und andere Recken aus dem Igel-Universum gegeneinander antreten. Bis zu vier Spieler gleichzeitig tummeln sich in bunten Polygon-Arenen, wo Ihr in flotten Matches ohne großen taktischen Tiefgang mit jeweils einem Button für Springen, Schlagen, Special-Move und Block den Multiplayer-König krönt. Kleiner taktischer Leckerbissen: Vor dem Kampf dürft Ihr Eure Supermoves für Boden, Luft und Block-Position auswählen. Euer Können beweist Ihr am besten im Story-Modus, den Ihr mit acht Charakteren durchzocken könnt und bei dem Ihr stets von einem kleinen gelben Roboter namens Emerl begleitet werdet. Das Metallmännchen lernt im Lauf des Spiels die Manöver und Tricks aller Figuren auswendig und darf dann von Euch nach Lust und Laune konfiguriert werden. Dafür müsst Ihr aber erstmal die nötigen Skill-Points verdienen, die leider ziemlich spärlich gesät sind. Schließlich tretet Ihr mit Eurem ganz persönlichen Liebling gegen die ebenso aufgepäppelten Figuren Eurer Kumpels an. Eine Pause vom sturen Prügeln verschaffen eine Hand voll freispielbare Minispiele. *dm*



GBA Wer genug Freunde hat, prügelt sich zu viert im 'Battle'-Modus. Einsame Seelen lernen in der 'Story'-Variante die Charaktere und neue Special-Moves kennen.



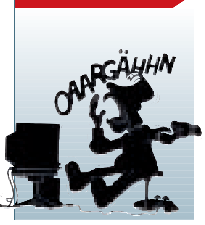
GBA Volle Breitseite: Mit Rotschopf Knuckles ist nicht gut Kirschen essen.

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: THQ
www.thq.de
Preis: ca. 60 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA Grafik 76 % Sound 75 % — **69 % Spielspaß**

Bunte Party-Prügelei mit seichtem, aber spaßigem Kampfsystem und passablem Story-Modus.

David Mohr



Sonic kann's nicht lassen. Der kleine blaue Igel und seine Freunde sind aber auch ein putziger Haufen. Mit denen prügelt man sich gerne. Sinnfrei zwar, aber spaßig. Vorausgesetzt Ihr findet die nötigen Freunde mit der nötigen Ausstattung. Der Story-Modus allein hält Euch nämlich nur deshalb bei der Stange, weil Ihr viel Zeit beim Skillpoint-Sammeln verbringen müsst. Dafür ist das Kampfgeschehen an sich angenehm unkompliziert und schnell, die bunten Arenen bieten noch dazu eine ansehnliche Optik. Dumm nur, dass die Figuren zu oft hinter Kisten, Hügeln und anderem Terrain verschwinden und schwer wieder aufzufinden sind. Ergo ein netter Spaß für zwischendurch, obwohl Ihr mit den Gamecube-"Smash Brothers" insgesamt besser bedient seid.



GBA Glück gehabt: Euer Roboterschützling hat einen seltenen Move gelernt.

SpongeBob Schwammkopf



GBA Pusteblume: Mit Seifenblasen setzt Ihr Feinde kurz außer Gefecht.



GBA Ross und Reiter: Zwischendurch begleitet Euch ein Seepferd.

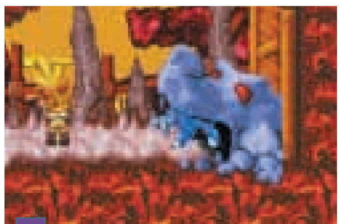
Das Schwammabenteuer auf dem GBA unterscheidet sich in einigen Punkten deutlich von den großen Konsolenbrüdern (Test auf Seite 78): So muss SpongeBob bei der "Schlacht um Bikini Bottom" auf die Unterstützung seiner Freunde Patrick und Sandy verzichten. Lediglich das Seepferd Mystery steht gelegentlich als helfendes Fortbewegungsmittel parat, auch auf dem Einrad wuselt der Heldenschwamm in einigen Abschnitten durch die Gegend.
Auf dem GBA schlagt Ihr Euch traditionell durch rund zwei Dutzend seitlich scrollende Levels und sammelt goldene Bratenwender. Die fiesen Roboterschergen könnt Ihr auf dem Handheld dummerweise nicht zerlegen, was für zusätzlichen Stress sorgt. Obwohl die Charakter-Sprites recht putzig aussehen, bleibt das Geschehen sehr nüchtern und durchschnittlich – der Ausflug auf den ganz kleinen Bildschirm gelingt also nur bedingt erfolgreich. *us*

Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de
Preis: ca. 30 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA Grafik 69 % Sound 57 % — **60 % Spielspaß**

Unspektakuläres Jump'n'Run mit witziger Aufmachung, aber eher fadem Spielablauf.

Sabre Wulf



GBA Rennt zum Anfang und lasst Euch dabei nicht vom bösen Wolf erwischen.



GBA Euer Kumpel Saugi putzt Euch den Weg von Feinden frei.

20 Jahre nach seinem Debüt portiert Rare "Sabre Wulf" auf den GBA: Dabei erwartet Euch keine 1:1-Adaption, sondern ein völlig neues Abenteuer des Archäologen Saberman. Das üble Duo Sabre Wulf und Dr. Tunichtgut terrorisiert die armen Bürger von Blackwyche und Ihr seid wieder mal die einzige Hoffnung. So durchquert Ihr zig Hüpf-Levels, um die geklauten Gegenstände sowie die acht verschollenen Amulett-Teile zu finden. Der Clou: Jeden Abschnitt (Labore ausgeschlossen) absolviert Ihr jeweils zweimal: Zuerst schnappt Ihr mit Hilfe von Viechern wie ein sich selbst zerstörender Lemmings-Verschnitt oder dem Trampolinersatz Blubba die vielfältigen Gegenstände am Ende des Levels und rennt dann schnurstracks wieder zurück. Dabei flieht Ihr vor Eurem Todfeind Sabre Wulf und sammelt Goldmünzen ein. Fazit: Grafisch ansprechender Hüpfer mit frischen Ideen – besonders kinder- und einsteigerfreundlich. *rf*

Entwickler: Rare, USA
Hersteller: THQ
www.rareware.com
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA Grafik 80 % Sound 80 % — **78 % Spielspaß**

Ansprechender Hüpfer mit netten Haupt- und Nebencharakteren sowie flinken Verfolgunsjagden.

www.M@N!AC.de

SEARCH: Traditionalistenfutter – Schreine für Shoot'em-Ups

In den unendlichen Weiten des Internets finden sich zahllose interessante Seiten und Kuriositäten – solange man weiß, wo man suchen muss. Deshalb stellen wir Euch in dieser Rubrik regelmäßig unterhaltsame und informative Webseiten vor, deren Besuch sich für jeden Zocker lohnt. Fast jedes Genre wandelte sich auf den neuen Konsolen deutlich, eins dagegen bleibt sich trotz moderner Technik meist treu: Das Shoot'em-Up, wie aktuell "R-Type Final" beweist. Wer mehr über aktuelle und klassische Vertreter wissen will, liegt bei unseren Links genau richtig. *us*

▪▪▪ SHMUPS! ▪▪▪

http://www.shmups.com/
http://www.classicgaming.com/shmups/

Seit rund sechs Jahren birgt das "SHMUPS!"-Archiv zahlreiche und detaillierte Infos über vorwiegend Horizontal- und Vertikal-Shooter. Wieso es gleich zwei Inkarnationen davon gibt, erschließt sich dem Besucher allerdings nicht, sind doch teils die gleichen Betreiber am Werk. Zudem wird das 'Original' derzeit eher gewartet als die eigentlich neuere 'Mk2'-Fassung, die leider seit weit über einem Jahr quasi im Koma liegt.

Das soll Euch aber nicht stören, denn die Inhalte lohnen sich bei beiden Seiten: Aufgeteilt nach Systemen findet Ihr zwar nicht komplette, aber umfangreiche Listen aller Ballergrößen – artverwandte, aber nicht 'reine' Actiontitel wie "Contra" oder "Metal Slug" bekamen immerhin den 'Borderline'-Bereich zugeteilt. Neben rudimentären Infos zu allen Einträgen überzeugen vor allem die Besprechungen einzelner Spiele: Dort erfahrt Ihr nicht nur alles Wissenswerte rund um das Geschehen auf dem Bildschirm, sondern könnt umfassende Bildergalerien bewundern – meist wurden für die betreffenden Titel aus jedem Level mindestens eine Hand voll Screenshots geschossen. In der Sound-Sektion des 'Mk2'-Updates findet Ihr gar von den Original-Spielen mitgeschnittene Musikstücke, vor deren Genuss allerdings die Qual mit einem nervigen Download-System ansteht.





www.was-lohnt-sich-sonst-noch.de

Alle SIDs dieser Welt: Dem Ziel, sämtliche C64-Musiken der Geschichte zu beherbergen, kommt die ambitionierte 'High Voltage'-Sammlung (http://hvsc.c64.org) mit dem jüngsten Update wieder einen Schritt näher. Highlight des neuen Pakets ist neben aktuellen Kompositionen aus diversen Demo-Wettbewerben ein bis vor kurzem verschollen geglaubtes Martin-Galway-Stück – die Songs zur TV-Lizenz "Street Hawk" ertönen nun gar in zwei Fassungen.

Neue C64-Videofreuden: Die wackeren Macher der 'C64 Longplays' bieten seit Jahresbeginn eine neue Ladung durchgezockter Oldies in Filmform an. Zu bewundern gibt's diesmal "Donkey Kong", "Vendetta", "Dante's Inferno", "Curse of Sherwood", "Ghostbusters", "Cybernoid" und den Redaktionsliebling "Aztec Challenge". Leider geht der Download immer noch mühsam via Filesharing-Tool vonstatten, die nötigen Links findet Ihr wie gewohnt bei http://www.c64-longplays.de.vu

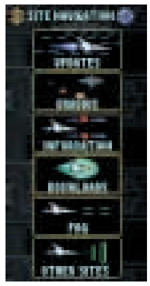
▪▪▪ Vic Viper ▪▪▪

http://www.vicviper.com/

Spezieller geht diese Seite ans Thema ran: Statt möglichst viel erfassen zu wollen, konzentrieren sich die Macher alleine auf Konamis Vorzeige-Ballerei, die mit ihrem Raumschiff seit dem ersten "Gradius" stets wieder in Weltraumschlachten zieht. Die liebevoll designte Seite (siehe z.B. rechts das Hauptmenü) archiviert alle Auftritte von Vic Viper, darunter neben den bekannten Serien wie "Gradius" und "Parodius" auch seine Gastauftritte bei z.B. "Zone of the Enders 2".

Bei der Spielbesprechung findet Ihr weniger Fließtext und einen spärlicheren Einsatz von Screenshots, dafür reichlich Infomaterial und Statistiken zu Levelbossen & Co. sowie Scans von Packungen, Werbezetteln usw.

Abgerundet wird das ansprechend und professionell präsentierte Sortiment von Wallpapers zu "Gradius 3 & 4" sowie einem Text über die Hintergrundstory von Vic Vipers Abenteuern – insgesamt eine feine Sammlung, von der sich viele Fanpages eine Scheibe abschneiden dürfen.





▪▪▪ Triggerzone ▪▪▪

http://www.triggerzone.de/

Aus deutscher Hand stammt das ambitionierte "Triggerzone"-Projekt: Auch hier gilt die Zielsetzung, vor allem den wirklich geradlinigen 2D-Shoot'em-Ups eine Plattform zu bieten, aber auch andere Vertreter werden nicht gänzlich ignoriert. Kernpunkt bilden Tests von alten und neuen Ballereien, in denen mit Details nicht gespart wird – so dürfte z.B. bei der Besprechung des PS2-"Psyvariar" auf vier langen Seiten kaum ein Pixel uninspiziert geblieben sein. Den Schwerpunkt bei der Titelauswahl bilden Spiele für neuere Konsolen wie PSone oder Saturn, Automatenoldies bleiben (mit Ausname des Neo Geo) erstaunlicherweise ganz außen vor.

Dazu gesellen sich eine Hand voll Specials wie Interviews mit Programmierern oder Hardwarevorstellungen sowie eine Download-Abteilung mit Shareware-Projekten oder möglichst originalgetreue Adaptionen von Automatenoldies für den PC.

Was am recht schlichten Design fehlt, macht schon alleine der Heimvorteil wieder wett: Als Sammelpunkt für deutschsprachige Shoot'em-Up-Fans erfüllt "Triggerzone" seinen Zweck einwandfrei.



MAIL!AC

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

Neo-Geo-Preise

Als Händler, der nun seit zwölf Jahren den Videospiele-Markt beliefert, war ich über Euren Neo-Geo-Artikel ziemlich ungehalten. Sachlich mag das ja alles noch angehen, aber wie kommt Ihr auf diese Preisempfehlungen? Ihr erweckt den Eindruck, man könne die neuen Spiele für ca. 260 Euro erwerben. Wie kommt Ihr auf diesen Unsinn? Ich muss mich nun fast täglich gegen den Vorwurf wehren, ein Preistreiber zu sein. Es kann ja sein, dass Videospieltester das Rechnen komplett verlernt haben, aber dann müsst Ihr jemanden finden, der das für Euch übernimmt. Für europäische Händler ist dieser Artikel ein absolutes Todesurteil. Rechnen wir mal gemeinsam: 1 Euro entspricht ca. 0,80 Dollar, Kaufpreis "Metal Slug 5" mit Rabatt 330 Dollar (ca. 264 Euro), dazu noch 12 Euro Porto. Rechnen wir nun 5% Zoll (sehr niedrig angesetzt) und 16% Mehrwertsteuer drauf, ergibt das knapp 330 Euro! Darunter geht's nur, falls man mit unlauteren Mitteln arbeitet. Dazu wollt Ihr ja wohl nicht allen Ernstes aufrufen, oder? Wenn ich nun als Händler 15-20% Bruttogewinn (ich zahle ja auch noch Einkommenssteuer) machen will, bzw. muss, um u.a. teure Anzeigen zu bezahlen, so ergibt sich ein Endkundenpreis von etwa 400 Euro. (...)
Wie gesagt, ich verkaufe Neo-Geo-Artikel seit ca. acht Jahren und ich versuche wirklich, faire Preise anzubieten. Wir haben viele Spiele auf Lager, um den Kunden schnell beliefern zu können – das ist enorm kapitalbindend. Euer Artikel ist ein böser Tritt ins Kreuz und ich bin der Meinung, Ihr solltet den erweckten Eindruck in einer der nächsten Ausgaben korrigieren. (...) Für mich bedeutet Euer Artikel: Keine Abverkäufe in Sachen Neo Geo mehr, da die Leute davon ausgehen, dass bei uns diese Produkte überteuert sind. Und das wird solange so bleiben, bis die Leute festgestellt haben, dass es die von Euch genannten Preise gar nicht gibt. Und das kann dauern.

V. Meyer, Firma Spielraum, via E-Mail

Wir haben weder das Rechnen verlernt, noch wollen wir zu krummen Geschäften aufrufen oder gar Fachhändler in den Ruin treiben. Bei unseren Preisangaben für die "Metal Slug"-Episoden stand zwar nicht explizit dabei, dass es sich um 'simple Umrechnungen' der jeweiligen länderspezifischen Preise handelt – die Zusätze 'Japan' und 'USA' in der Tabelle lassen jedoch darauf schließen. Dass sich zu diesen Beträgen Porto, Zollgebühren, Umsatzsteuer und Händlermarge addieren, sollten eigentlich alle Neo-Geo-Fans respektive Import-Spieler wissen.

Manhunt-Nachschlag

Ich bin ja sonst ein eher stiller (und langjähriger) Leser Eurer Zeitschrift, aber mit der neusten Ausgabe (03/04) war ich mal wieder über so manchen Leser von Euch – na ja, sagen wir mal – verblüfft. Den Grund könnt Ihr Euch bestimmt denken. Richtig, das ach so böse, böse Spiel von Rockstar – "Manhunt"!
Sicherlich will das Spiel, wie Ihr erkannt habt, Grenzen überschreiten. Doch wo liegt die Grenze genau? Ich für meinen Teil denke, dass dieser Titel zwar nicht unbedingt pädagogisch wertvoll ist, uns aber immer wieder unsere eigene Gesellschaft vor Augen führt. Tag für Tag werden wir mit unserer brutalen Realität in zig Fernseh-Meldungen konfrontiert, die, wie ich finde, nicht minder schockierend daherkommt. Der Mensch ist nun mal, und bleibt es auch, das schlimmste Tier von allen Lebewesen. Diese Tatsache, so finde ich, wird in der Thematik des Spieles ein wenig verarbeitet und dem mündigen Zocker noch einmal vor Augen geführt!
Der Titel hat seine Reize, wie es die beiden Leser Olaf und Serious Joe auch erwähnt haben. "Manhunt" besticht durch die düstere Atmosphäre und dem Wecken des Überlebenswillens (welcher wohl der älteste und wichtigste Wille eines Menschen ist). Nur eines verstehe ich nicht. Leser Stephan Rösch kommt mit diesem Titel nicht so ganz klar. Die Frage ist dann: Warum kauft sich ein 'Ich zocke seit 20 Jahren Computer- und Videospiele'-Zocker denn das Spiel und besitzt es immer noch? Er hat sich bestimmt in Magazinen oder über das Internet erkundigt. Da musste ihm doch klar werden, dass das Spiel von Rockstar (die ja bekannt sind für ihre bonbonfarbenen Spiele, in denen ein witzig kleiner Plüschknäuel über Plattformen hüpft...) nicht zimperlich ist. Das konnte man spätestens an Euren Screenshots erkennen. Aber ich denke mal, da war die Geil- und Besessenheit nach diesem Titel größer. Ich gebe ja zu, ich habe meinen Importhändler bekniet, mir "Manhunt" zu besorgen. Nicht weil ich 'krank' bin, sondern weil mich dieser Titel interessiert und dazu stehe, diesen Titel zu spielen! Mit der Doppelmoral einiger Leser komme ich allerdings nicht klar – sie hätten den Titel längst wieder verkaufen können. (...)
Vielleicht ist es auch gut so, dass solche Spiele (Anm. d. Red.: diverse indizierte oder aus Indizierungsgefahr hierzulande nie veröffentlichte Titel) bei uns nicht erscheinen, denn dann müssen erwachsene Zocker sich nicht vor 'dezenten' Schnitten fürchten, die das ganze Kunstwerk zunichte machen. Denn Videospiele sind für mich Kunst und dürften meiner Meinung nach nicht beschnitten werden (Ich würde ja mal gerne das Bild der Venus mit einem schwarzen Balken über den Genitalien und Brüsten in einer Kunstausstellung sehen).
Abschließend noch ein paar Worte zu Eurer Zeitschrift: Ich finde, Ihr macht den Job sehr gut, was ja auch die lange – und hoffentlich nie endende – Amtszeit beweist! Ihr seid stets up to date, bis auf die oben genannten beiden Spiele (Anm. d. Red.: indiziert von der BPjM). Macht weiter so!

Matthias B., via E-Mail

Über indizierte Videospiele können wir leider nicht berichten, da uns dies als Werbung für die entsprechenden Titel ausgelegt würde, was wiederum eine Indizierung und schließlich die Entfernung unseres Heftes aus dem Zeitschriftenhandel zur Folge hätte.

Shoot'em-Up-Mangel

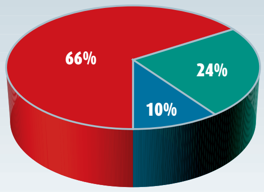
Wo sind eigentlich die ganzen Shoot'em-Ups abgeblieben? Ich als großer Shooter-Fan (nicht zu verwechseln mit Ego-Shooter) bemängele dies schon seit langem, vor allem in der neuesten Konsolen-Generation (PS2, Xbox, Gamecube) findet man rein gar nichts mehr, nicht mal in Japan! Bisher erschien nur "Ikaruga" für den NGC, den man als qualitativ hochwertig bezeichnen kann.
Schön war es damals noch zu SNES- und Mega-Drive-Zeiten, wo es für alle Genres noch gute Spiele gab – vor allem meine drei Lieblings-Genres RPGs, 2D-Beat'em-Ups und natürlich Shooter waren sehr gut vertreten. Und wer behauptet, dass Shoot'em-Ups für 128-Bit-Konsolen zu primitiv sind, der soll sich mal Segas Dreamcast anschauen: Dort erschienen massenweiße Ballereien sowie 2D-Beat'em-Ups – deshalb erfreut sich die Konsole auch heute noch einer großen (Freak)-Fangemeinde.
Momentan denken sich Entwickler und Hersteller (allen voran Electronic Arts), dass für den Zocker von heute Shoot'em-Ups ausgestorben sind, deshalb erscheint Jahr für Jahr die 100.000ste Neuauflage von "Fifa", "James Bond" & Co. Da liegen diese Herrschaften aber falsch, denn es gibt

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

MAN!AC-MEINUNG NR.16

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 02/04 ging es um die Marktentwicklung 2004. Wir fragten, welche Konsole Eurer Meinung nach dieses Jahr das Rennen macht. Hier das Ergebnis:

- **A** Die PS2 bleibt unangefochten die Nummer 1.
- **B** Die Xbox macht das Rennen und löst die PS2 ab.
- **C** Dank günstigem Preis ist der Gamecube-Siegeszug nicht aufzuhalten.

sie immer noch, die Shooter-Fans! Dies ist ein Aufruf an alle Entwickler wie Treasure und Capcom, die sich mehr oder weniger mit Ballerspielen beschäftigen: Veröffentlicht mehr Shoot'em-Ups für die Next-Generation-Konsolen – auch in Europa! Und dies ist noch ein Aufruf an die MAN!AC: Macht doch mal eine Reportage über die Geschichte der Shooter und verewigt dabei die besten mit Bildern und Text.

Carlo Clemens, Hausen

! Mit dem 8-seitigen "R-Type"-Booklet auf Seite 3 sollte Dein letztes Anliegen zumindest partiell befriedigt sein. Was die generelle Shoot'em-Up-Situation auf den aktuellen Konsolen betrifft, können wir Dir nur zustimmen: Die Zeiten zahlloser interessanter Ballerspiele scheint ein für allemal vorbei. Immerhin erscheinen ab und an auch hierzulande richtige Perlen wie das bereits angesprochene "Ikaruga", Irems "R-Type Final" (leider das Ende der Shooter-Serie, siehe Interview und Test im Booklet) und Konamis "Gradius 5", welches diesen Sommer in den Läden liegen wird. Da auch in der MAN!AC-Redaktion einige Shoot'em-Up-Fans sitzen, schließen wir uns Deinem Aufruf nach mehr traditionellen Ballerspielen selbstverständlich an. Obwohl die Chancen derzeit schlecht stehen, schließlich lässt sich mit anderen Genres wesentlich mehr Profit machen.

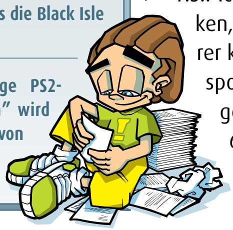
UPDATES & ERRATA

UPDATE: Der Gamecube-Version von Namcos Straßenrenner "R: Racing" liegt hierzulande nun doch das kostenlose, von Shigeru Miyamoto entwickelte "Pac-Man Vs." bei.

MEA CULPA: Die Hüpf-Action "I-Ninja" erscheint in Deutschland nur für PS2 und nicht wie im Test angegeben auch für Xbox sowie Gamecube.

MEA CULPA: Ulrich sagte letzten Monat die Snowblind Studios schon tot, gemeint hatte er allerdings die Black Isle Studios.

UPDATE: Das dürftige PS2-Action-Abenteuer "Kaena" wird in hiesigen Gefilden nicht von Sony vertrieben – eine weise Entscheidung!



Kaufentscheidung

Ich bin seit Master-System-Zeiten begeisterter Videospieler und lese seit der Erstausgabe der Gamers regelmäßig Fachmagazine. Die MAN!AC verstand es immer gut, sich von den anderen abzusetzen. Was die Gründe dafür angeht, spricht mir Julian Seitz in seinem Leserbrief der Ausgabe 01/04 aus der Seele – mal abgesehen von seiner unbegründeten Kritik an den Grafik- und Soundwertungen. Zu dem Grund meines ersten Schreibens an Euch: Ich tue mich in letzter Zeit immer schwerer damit, nach dem Lesen einer neuen MAN!AC-Ausgabe eine Kaufentscheidung für einen Titel zu treffen. Ich schließe mich auch in dem Punkt Julian Seitz an, dass das Aufzählen von Fakten in einem Test einen kleineren Teil in Anspruch nehmen sollte. Ich brauche keine Produktbeschreibung wie bei einem Fernseher. Die Leserbriefe hingegen sind mit das beste in Eurem Magazin. Daher sollten sie mehr Platz eingeräumt bekommen. Also: Back to the roots!

P.S.: Ich möchte mich dafür bedanken, dass ich vor Jahren dank Eurer kompetenten Hilfe von einem spontanen Fehlkauf verschont geblieben bin. Ich sah "Fifa 64" brandneu im Laden und wollte eigentlich, im Vertrauen auf die Qualität der Fußballserie, sofort zugreifen, obwohl Ihr es noch nicht getestet hattet. EA war sich der bescheidenen Qualität des Produktes bewusst und hatte Euch daher nicht frühzeitig ein Testmuster dieses Spiels zukommen lassen. In meiner Not rief ich in der Redaktion an. Der freundliche Herr (ich habe bedauerlicherweise vergessen, wer es war) am Telefon riet mir von dem Titel ab. In Eurer darauffolgenden Ausgabe konnte ich dann auch lesen warum...

Maximilian Harff, via E-Mail

! Ein Test im Stile eines großen Meinungskastens entspricht nicht unserer Philosophie einer Spielerezension. Eine journalistische Trennung von Fakten und Meinung lässt dem Leser deutlich mehr Raum für seine eigenen Schlussfolgerungen. Zum Vergleich: Bei einem einseitigen Test besteht der beschreibende Fließtext aus etwa 1.800 Zeichen, in den größeren Meinungskasten passen derer knapp 1.200, da die Schrift deutlich kleiner ausfällt. Also insgesamt ein Verhältnis von etwa 60:40. Da wir im Gegensatz zu manch anderem Magazin unsere Spielekritik mit handfesten Argumenten untermauern, sollte dies eigentlich für jeden Interessierten ausreichen.
Der Wunsch nach mehr Leserbriefen erreicht uns regelmäßig. Abgesehen davon, dass wir mit unserem begrenzten Platz sinnvoll haushalten müssen, hapert's schlichtweg an der Durchführbarkeit – vor allem in den Sommermonaten mangelt's mitunter an interessanten Einsendungen.

Beyond Gut & Übel

Auch wenn ich Euren Unmut über das Dilemma des kommerziellen Erfolgs von Lizenzmüll verstehen kann, das Gegenbeispiel "Beyond Good & Evil" halte ich für nicht ganz passend. Mit dem eigenwilligen Bildschirmformat betreibt Ubisoft nämlich meiner Meinung nach Verarsche an einem Großteil ihrer Kunden, schließlich ist die Anzahl installierter 16:9-Geräte in Deutschland immer noch verschwindend gering. Und Michel Ancels Rechtfertigung, man könne nur so komplett in die Handlung eintauchen, ist an Ignoranz kaum noch zu überbieten, haben doch unzählige Spiele vorher schon eindrucksvoll das Gegenteil bewiesen. Im Gegensatz zu Jan Kampa, der nicht weiß, ob er lachen oder weinen soll, weiß ich ganz genau, was zu tun ist: Ich werde mir "BG&E" nicht kaufen und ich hoffe, dass es viele andere auch so machen werden, damit diese wirre Idee nicht Schule macht. Schade nur, dass ein (wenn man Eurem Test trauen kann) so tolles Spiel dadurch so kaputtgemacht wird.

Philipp Leubner, via E-Mail

! Jeder Besitzer eines 4:3-Fernsehers kann Deinen Missmut über "BG&E" sicherlich nachvollziehen. Allerdings müsstest Du dann genauso ungehalten auf die Kino/DVD-Industrie reagieren – nur die wenigsten Film-Scheiben füllen das, mit Verlaub, veraltete Bildformat aus. Der Trend geht nun mal in Richtung Breitwand-Darstellung. Vielleicht ist Michel Ancels Digi-Abenteuer nur dezent seiner Zeit voraus...

Kontaktsuche

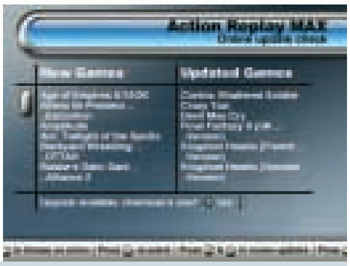
Erstmal ein fettes Lob für Euren "Silent hill 4"-Bericht. Ich bin nämlich total süchtig danach (Ihr müsstet auch mal mein Zimmer sehen). Und deswegen möchte ich Euch bitten, ein "Silent Hill"-Special zu machen, z.B. mit einem Making of. Ich bin immer auf der Suche nach "Silent Hill"-Fans, deshalb hätte ich auch nichts dagegen, wenn Ihr anderen Süchtigen meine Adresse weiterleitet.

Jessica Ohnemüller, Bayreuth

! Danke für die Blumen. Jessicas Adresse gibt's bei Anfrage in der Redaktion.

KNOWHOW

Das Action Replay geht online

PS2 Die PS2-Variante erkennt automatisch die Internet-Verbindung (links) und sucht neue Cheats (rechts): Das Online-Update dauert nur wenige Sekunden.



Online-Verbindung oder nicht? Das 'Max' macht den Unterschied.

Wenn die Hersteller keine Mogelcodes einbauen, verlassen sich Cheater auf Datel: Deren Schummel-Software 'Action Replay' versorgt Eure virtuellen Schützlinge mit unerschöpflicher Energie, allen Extrawaffen und Zeitstopper. In Komfort und Funktionsumfang unterscheiden sich die neuen Versionen für PS2, Xbox und Gamecube aber deutlich: MAN!AC nimmt sie unter die Lupe.

Playstation 2: Schummelluxus garantiert das 'Action Replay Max' (30 Euro), diese Version gibt es nur für die Sony-Konsole. Der große Vorteil ist die Internet-Anbindung, neue Cheats zieht Ihr per Knopfdruck auf die beiliegende oder eine eigene Memcard. Neben den bereits bekannten Cheatcodes werden nämlich auch Spielstände geladen, bei denen z.B. alle Levels freigeschaltet sind. Vor dem Spielstart kombiniert Ihr dann in einer Liste verschiedene Gamesaves und Mogelcodes zu Eurem Traum-Trainer. Daneben bietet das 'Action Replay Max' noch weitere Funktionen: Die 'DVD Region X'-Option macht Eure Konsole mit DVD-Filmen aus Übersee kompatibel und der Memcard-Manager organisiert und komprimiert Eure Spielstände.

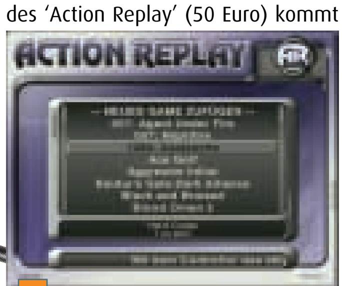
Xbox: Auch das 'Action Replay' (40 Euro) für Xbox kombiniert Cheatcodes und Spielstände, unterstützt allerdings keine eigene Internet-Verbindung. Das Update funktioniert über eine USB-Dockingstation, die Ihr an Euren Win-PC stöpselt. Mit der beiliegenden Software könnt Ihr dann auf die Online-Datenbank zugreifen und Cheats downloaden – das kennt man von den Vorgängern. Dank der Festplatte seid Ihr dafür nicht auf den Memcard-Speicher beschränkt, sondern könnt beliebig viele Spielstände laden.

Gamecube: Die Nintendo-Variante des 'Action Replay' (50 Euro) kommt mit fetter 64 MB-Memcard, unterstützt aber ausschließlich Cheatcodes – diese müsst Ihr auf www.codejunkies.com selber nachschlagen und dann per virtueller Tastatur eingeben. Weil es sich je nach Cheat um zig Zahlen- und Buchstabenkombinationen handeln kann, ist das bisweilen mühsam. Daneben hat Datel auch den 'Freeloader' eingebaut, der Eure PAL-Konsole mit Importspielen kompatibel macht.

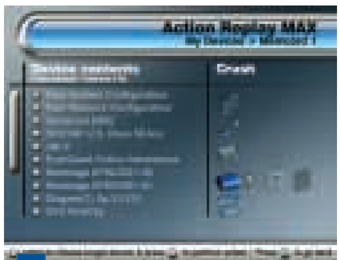
Fazit: Je teurer Eure aktuelle 'Action Replay'-Version ist, desto weniger Funktionen bietet sie – kaum zu glauben. Uneingeschränkt empfehlen können wir die PS2-Variante, die Euch mit Online-Luxus überrascht. Alle drei Versionen besitzen zudem eine Update-Funktion via CD. *oe*



XB Der Memcard-Schreiber bringt Xbox-Cheats von PC auf Konsole.



NGC Auf dem Gamecube müsst Ihr die Codes wie gehabt manuell eingeben.



PS2 Der Memcard-Manager unterstützt auch Datels Zip-Laufwerk.

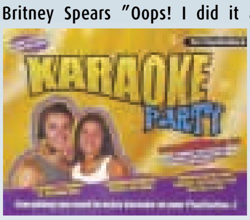
Savegame-Paket



Spielstände für Xbox verkauft nicht nur Datel, sondern auch NBG: Die Datenbank 'Xploder Game Saves' (60 Euro) umfasst mehr als 1.000 Spielstände für 200 verschiedene Titel. Via USB-Linkkabel werden sie vom PC auf die beiliegende Memcard übertragen.

Karaoke-Spaß auf PS2

Neben Mogel-Software verkauft Datel auch die "Karaoke Party": Für 40 Euro erhaltet Ihr einen Audio-Mixer, zwei Headsets sowie eine Software-CD mit 20 berühmten Songs – darunter Britney Spears "Oops! I did it again" und "Bohemian Rhapsody" von Queen. Eigene Audio-CDs könnt Ihr leider nicht nutzen.



Knowhow-Themen im Überblick

- **MAN!AC 03/04: Importe auf PS2** Ohne Chip-Umbau zum NTSC-Glück
- **MAN!AC 02/04: Im Netz mit dem NGC** So spielt Ihr "Mario Kart DD!!" online
- **MAN!AC 01/04: Online spielen via PC** Zockt LAN-fähige Xbox-Titel im Internet
- **MANIAC 12/03: Joypads am PC** So bringt Ihr Controller an den Computer

Advance Game Port

Der ‘Advance Game Port’ ermöglicht das Spielen von GBA-Titeln auf dem Gamecube. Die Handhabung ist dabei kinderleicht: Nach Anschluss des Geräts am zweiten Memory-Card-Slot wird die beiliegende CD gebootet und das Modul eingelegt. Beim Test stellte sich aber gerade bei schnellen Jump’n’Runs und 3D-Titeln (wie z.B. “Top Gear Rally”) ein beständiges Ruckeln ein – scheinbar arbeitet der Emulator nicht ganz sauber. Ohne Probleme verrichten dagegen vorwiegend statische Spiele ihren Dienst. Allerdings engt ein dicker Rahmen das Spielfeld ein. Löblich dagegen: der 60Hz-Modus. Bei der Verarbeitung fällt der etwas hakelige Modulschlitz mit scharfen Kanten auf. Anspruchsvolle greifen besser zum Nintendo-Original – die 15 Euro Mehrinvestition zahlen sich aus.



Hersteller:	Bigben
System:	Gamecube
Preis:	ca. 35 Euro

Günstige Alternative zu Nintendos GBA-Player, der einfache Montage und kleine Bauform vereint. Bei grafisch aufwändigen Spielen neigt er aber zu Ruckel-Einlagen.

MAN!AC Wertung ✔✔✔

Silver Blue Gamepad

Das optisch ansprechende silberne Pad eignet sich auch für große Hände. Leider sorgt das gewöhnungsbedürftige Steuerkreuz für ungenaue Eingaben. Auch die sehr leichtgängigen Analog-Sticks bieten insgesamt zu wenig Widerstand.



Hersteller:	Speedlink
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 12 Euro

Ergonomischer Controller, der mit günstigem Preis, aber labbrigen Sticks und Steuerkreuz aufwartet. Trotz edlem Gehäuse wirkt die Verarbeitung auf den zweiten Blick billig.

MAN!AC Wertung ✔✔

Star Wars Gamecube Pack

“Star Wars” satt für alle Gamecube-Besitzer: Neben einer Tasche für 16 Mini-DVDs finden sich im Set eine Memory Card (samt Hülle) mit 59 Blöcken und drei Austausch-Cover für das runde Fenster am Nintendo-Würfel. Leider enttäuscht das rutschige Pad, das unergonomische Tastenanordnung mit schwammigem Steuerkreuz verbindet.



Hersteller:	Shindo
System:	Gamecube
Preis:	ca. 35 Euro

Im sonst gelungenen Set enttäuscht lediglich das unterdurchschnittliche Pad: DVD-Stofftasche, Memory Card und “Star Wars”-Deckel gefallen dagegen.

MAN!AC Wertung ✔✔✔

ZUBEHÖR

RetroCON

Mad Catz beweist ein Herz für Nostalgiker: Das edle wie kompakte ‘RetroCon’ verbindet schmuckes NES-Design mit aktueller Technik. Die beleuchteten Buttons sowie die kleinen Analogsticks bieten keinen Anlass zur Kritik. Schade: Das Steuerkreuz kann mit dem PS2-Original leider nicht mithalten. Eingewöhnung verlangen auch die klassische Bauform und die nebeneinander liegenden Schultertasten. Retro-Fans fühlen sich aber schnell heimisch und werden auch die schwache Rumblefunktion verschmerzen können.



Hersteller:	Mad Catz
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 30 Euro

Außergewöhnliches Pad im Retro-Look mit sehr guter Verarbeitung und gummierter Unterseite. Das Digi-Kreuz könnte aber etwas exakter sein.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔

Herr der Ringe GBA Pack & Star Wars GBA Pack

Alles für GBA-Jedi-Krieger bzw. mobile Mittelerde-Fans: Zu labbriger Displayabdeckung, Modulhülle, edler Stoff-Tragetasche samt Gurt gesellen sich Rundum-Aufkleber und LED-Lampe mit Anschluss an den Extension Port. Die beiliegende Lupe mit ausklappbarem Licht benötigt zwei nicht mitgelieferte AAA-Batterien. Praktisch: Der Netz-Akku ersetzt die teure Batteriestromversorgung des GBA.

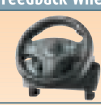
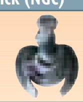


Hersteller:	Shindo
System:	GBA
Preis:	je ca. 30 Euro

Baugleiche GBA-Sets mit “Star Wars”- bzw. “Herr der Ringe”-Motiven: Akku und Tasche überzeugen. Die beiden schwachen Lichtquellen spiegeln allerdings auf dem Bildschirm.

MAN!AC Wertung ✔✔✔

ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2	Xbox	Gamecube
JOYPADS		
Dual Shock 2	**XS Pad**	**Nintendo-Pad**
		
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose ‘S-Controller’-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
LENKRÄDER		
Driving Force	**360 Modena Racing Wheel**	**Force Feedback Wheel**
		
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Thrustmaster	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 90 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: hochqualitatives Lenkrad mit Force-Feedback und Schenkelhalterung.	**Fazit:** griffiges Lizenz-Steuergerät mit Pedalen und guter Verarbeitung.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔
SONSTIGES		
Action Replay Max (PS2)	**Logitech Z-680 (PS2, Xbox, NGC)**	**Flight Stick (NGC)**
		
Hersteller: Bigben	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Thrustmaster
Preis: ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 500 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro
Fazit: unentbehrliche Hilfe mit 30.000 Cheats, Spielständen und Memory-Card-Manager.	**Fazit:** 5.1-Komplettset mit fettem Subwoofer und THX-Zertifikat – für alle Plattformen.	**Fazit:** gut verarbeiteter Steuerknüppel mit wählbaren Tastenvoreinstellungen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

LAST RESORT

ARMED & DANGEROUS

Cheats:

Benutzt die aufgelisteten Schummelcodes im Code-Menü des Spiels.

Level-Warp
Y Weiß Schwarz
God-Mode
Y A B X B A A
Unverwundbarkeit
X X X R A L L
unendlich Munition
A L L Schwarz B Weiß L L
Munition nachfüllen
Schwarz B A R R A L Schwarz
Filme ansehen
A Y A Y Schwarz R A Y
große Köpfe
L Schwarz B Weiß X L Weiß R R Y
große Füße
R Weiß Y A L B Weiß X
große Hände
R Weiß X L Weiß R R Y
'Topsy Turvy'-Modus
Y A B B A B Weiß Weiß

MAFIA

Geldwäsche:

Nicht alle Eure finanziellen Mittel müssen aus den Geschäften mit der Halbwelt stammen. Manchmal genügt es schon, sich in 'Lost Heaven' als Taxifahrer zu verdingen. Hierbei gilt: Je schneller Ihr fahrt, umso mehr Geld verdient Ihr. Eine wesentlich unfeinere Variante der Geldmacherei ist das Liquidieren von Gangstern, die 'Lost Heavens' Straßen unsicher machen. Ihr erkennt die Herren an ihren schwarzen Mänteln und Hüten. Stellt Euch hinter sie und pustet sie mit einer Pumpgun weg.

Bigfoot Truck:

Dieses Vehikel wird im 'Free Ride'-Modus erst verfügbar, wenn Ihr alle Rennen gewonnen habt.

ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS

Testantworten:

Nachdem Ihr bei Milimama etwas über die geheime 'Lambda Sutra' erfahren habt, kehrt Ihr zu Peisus in die große Bücherei zurück. Betretet den Raum, in dem Ihr die Sutra gefunden habt. Hier trefft Ihr Dieckpeck, wenn er Euch anspricht wählt Ihr 'Ihm nicht glauben' aus. Es folgt ein kleiner Test, den Ihr mit Unterschleif und unserer Spick-Liste bestehen solltet. Als Belohnung winkt ein 'Spirit Amulet'

1-b
gegen den Uhrzeigersinn
2-b
eine Katze
3-c
schöne Steine
4-a
Palkia
5-c
wieviel man für Eintritte zahlt
6-a
ein Paar Würfel
7-c
die Shinobi-Gang
8-d
Lakelta Deimos
9-c
ein Rohr
10-c
Buster

Neues Spiel plus:

Bei modernen Rollenspielen ein Muss: 'Neues Spiel plus'! Beim vierten "Arc the Lad"-Teil wird das erstmalige Durchspielen mit der genannten Option belohnt. Ihr zockt das Spiel noch einmal als Kharg durch und verfügt unter anderem über eine Königs-Statue, 3 Diamantenmäntel, 999 Geistersteine, 10 Bountiful-Früchte, 50 Diluweld Bomben und 100.000 Goldstücke. So gerüstet könnt Ihr drangehen, die Bonuscharaktere 'Cjoco' und 'Dieckbeck' freizuspielen.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Leicht verdientes Geld:

Legt einen Spielstand mit einem Charakter an, den Ihr behalten und mit drei Figuren, die Ihr nicht weiterspielen wollt. Jetzt besucht Ihr mit den drei Wegwerf-Charakteren die Startstadt Tipa und legt dort an einer markanten Stelle sämtliche Gil und Items ab, die die Figur durch Ihre Erschaffung automatisch mitbekommt. Danach marschiert Euer Hauptheld ebenfalls nach Tipa und sammelt all die feinen Sachen wieder auf. Ihr könnt diesen Trick mit demselben Charakter so oft anwenden wie Ihr wollt und jedesmal 600 Gil abstauben.

Leicht verdientes Mythril:

Nicht nur in Mittelerde ist das Zwergensilber ein exquisites Metall. Auch in der Welt von "Final Fantasy Crystal Chronicles" zählt es mit 5.000 Gil Kaufpreis zu den Luxusgütern. Geht aus diesem Grund im Dämonenhof jagen und versucht, möglichst viele Gigantenlizards zu töten. Diese Echsen hinterlassen mit Glück ein bisschen Mythril.

Binnenhandel ankurbeln:

Pro Speicherslot könnt Ihr acht Charakterdateien auf einer Memory-Card anlegen. Auch wenn Ihr nur mit einem Haupthelden oder generell mit weniger als acht Figuren spielt, solltet Ihr diese Dateien dennoch mit Dummy-Charakteren auffüllen. Der Grund: Je mehr unterschiedliche Figuren sich auf Eurer Memory-Card tummeln, umso mehr und unterschiedlichere Waren werden in Eurer Heimatstadt angeboten. Mehr Charaktere führen auch zu einem Wachstum an unterschiedlichen Läden in Tipa. Hierbei gilt: Je nach gewähltem Beruf unterscheiden sich auch die Art der Läden. Deshalb sollten Eure Dummy-Charaktere alle verschiedenen Professionen nachgehen.

Minispiel:

Sammelt ein komplettes Set Mooglemarken aus unterschiedlichen Nestern. Habt Ihr ein komplettes Set, wird das 'Blazin Caravans'-Minispiel freigeschaltet. Der Zeitvertreib läuft allerdings nur auf dem GBA.

Verbotene Namen:

Wenn Ihr Euren Figuren unbedingt Namen geben wollt, die im Spiel schon vorkommen, gibt es einen Trick: Benutzt einfach die Großschreibung, um das Namensverbot zu umgehen. Aus Daniel wird so DANIEL und das Programm merkt die Übereinstimmung nicht.

DOWNHILL DOMINATION

Cheats freischalten:

Um die Cheats aus der nachfolgenden Liste benutzen zu können, solltet Ihr während einer beliebigen Talfahrt diese Kombination eintippen. Nach der Eingabe könnt Ihr sämtliche Schummeleien nach Lust und Laune anwenden. Eine Textbotschaft weist Euch auf die Freischaltung des Cheat-Modus hin, die allerdings nur für ein Rennen anhält.

↑ ▲ ↓ ✖ ← ● → ■

Anti-Schwerkraft
↓ ▲ ■ ■ ↑

Super 'Bunny-Hop'
↑ ✖ ← ■ ↑

Super Bounce
← ■ ✖ ↑ ▲

Mega Flip
← ↑ ↑ → → ■

Adrenalinschub
↓ ← ← →

Gefechts-Upgrade
↑ ↓ ← ← →

'Stoke-Trick'-Anzeiger
↓ ← ← → →

Flaschen-Upgrade
↑ ↓ ← ← → →

Energienachfüllung
↓ → → ← ←

immer unter Spannung
↓ ■ ■ ← ●

keine Gefechte
← ■ ● ■ ←

extra Smack-Zeit
← → ↓ ↓

unendlich Flaschen
↑ ✖ ← ← ● ●

mehr Kohle
→ ↑ ↑ ● ● ■

Speed-Freak
↓ ▲ → → ■

unendlich Energie
↓ ▲ ← ← ■

Alles freischalten:

Alle Boni auf einen Schlag könnt Ihr mit diesem Manöver freischalten: Während des Spiels geht Ihr zunächst in den Pausenmodus, dann haltet Ihr **L1** und **R1** und drückt anschließend ● ✖ ●. Alle Knöpfe loslassen und ■ drücken. **R1** und ▲ gleichzeitig betätigen. Ein Tonsignal sollte nach dieser Fingerübung die Freischaltung sämtlicher im Spiel enthaltener Bonus-Objekte ankündigen.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Die prinzlichen Gemächer:

Den 'Original Prince of Persia'-Raum könnt Ihr freischalten, indem Ihr ein neues Spiel startet, die L3-Taste gedrückt haltet und folgende Kombination eingebt.

■ ▲ ● ▲ ✖ ■ ●

Xbox-Prinzenzimmer:

Auch auf der Xbox dürft Ihr Euch im "Prince of Persia"-Gedächtnisraum umsehen. Beginnt ein neues Spiel und geht ganz am Anfang nicht nach drinnen, sondern bleibt auf dem Balkon, drückt den linken Analog-Stick nach unten und führt schließlich diese Kombination aus.

A X Y B Y A X B

Noch ein Prinzenraum:

Auch der Gamecube entführt Euch ins lauschige Prinzenzimmer. Allerdings benötigt Ihr zwei Controller für die Ausführung der Kombination. Stöpselt einen in den ersten Slot des Gamecube, das andere Pad in Slot Nummer vier. Jetzt startet Ihr ein Spiel und bleibt am Anfang auf dem Balkon stehen. Auf dem Controller in Slot vier haltet Ihr jetzt die B-Taste gedrückt und führt mit dem Controller in Slot eins diese Kombination aus.

A B Y X Y A B X

Original-"Prince" spielen:

Der Klassiker "Prince of Persia" verbirgt sich in allen drei Versionen der Neuauflage. Beginnt vom 'Über dem Bad'-Savepunkt aus, Ihr müsst das neue Schwert bereits Euer Eigen nennen. Steigt die Treppe nach unten, die in die riesige Kaverne führt. Nach diesem Areal steht Ihr mit Farah in einem kleinem Raum. Dreht den Hebel in der Raummitte im Uhrzeigersinn, bis es zweimal klickt. Ihr habt jetzt zwar beide in den Raum führenden Türen verschlossen, aber eine unsichtbare Geheimtüre geöffnet. Tretet an die Mauer die dem Eingang direkt gegenüber liegt. Schlagt mit Eurem Schwert gegen die Steine, bis Ihr eine Stelle in der Wand findet, an der Eure Klinge keine Funken produziert. Bearbeitet diese Stelle, bis die Mauer zerbröselt und tretet durch das Loch in einen Geheimraum, der das ersehnte Originalspiel enthält.

SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS

Sämtliche Songs:

Alle erspielbaren Jukebox-Songs und welchen Rang Ihr bei Spielende bekleiden müsst, um diese zu bekommen, entnehmt Ihr der folgenden hochmusikalischen Liste.

Beach Bossa
Captain
Brazilicious
Captain
Contortion
Lieutenant
Dark in your Heart
Captain
Dance of the Unknown
Lieutenant
Insertion Suite
Lieutenant
Infiltrator
Lieutenant
KGM
Lieutenant
Tari Tari
Lieutenant
Gnostec
Lieutenant
SOCOM 2 Finale
Captain

Fortbildung für Soldaten:

Neben zünftiger Jukebox-Unterhaltung dürfen auch diverse lehrreiche Bonus-Filme nicht fehlen. Diese Liste verrät Euch die Titel der Filme und welche Kriterien die Freischaltung der Streifen beeinflussen.

Albanischer Vorspann
Brasilianische Missionen abschließen
Brasilianischer Vorspann
Albanische Missionen abschließen
Russischer Vorpsann
Algerische Missionen abschließen
'Making Of' zur Socom-Musik
Spiel als Lieutenant beenden

Neue Waffen:

Neue Einzelspieler-Waffen finden sich ebenfalls unter den Belohnungen.

Granatwerfer
beendet das Spiel als Captain
OICW
beendet das Spiel als Admiral
Speznaz- und SAS-Waffen
beendet das Spiel als Commander

WRATH UNLEASHED

Richtige Combos:

Eine Combo löst Ihr aus, indem Ihr mehrere schnelle Angriffe mit einem langsamen Schlag beendet. Um besonders viel Dampf hinter die Attacken zu legen, solltet Ihr die Taste für den langsamen Schlag gedrückt halten, während Ihr die schnellen Hiebe ausführt. Daraus resultiert eine massive Power-Combo.

Gegner am Stiel:

Dieser und alle folgenden Tipps gelten sowohl für die PS2- als auch für die Xbox-Variante von "Wrath Unleashed". Eingefrorene Gegner wollen taktisch richtig ausgenutzt werden. Eine physische Attacke befreit sie nur aus ihrem kalten Kerker ohne Schaden anzurichten. Allerdings hinterlässt der Frostschock einen betäubten und leicht verwundbaren Gegner. Nutzt also längere Combo-Attacken, um Euren Gegner mit dem ersten Schlag aufzutauen und mit den restlichen kalt zu machen.

Magie nachladen:

In allen Arenen verstreut wachsen verschiedenfarbige Kristalle aus dem Boden. Stellt Ihr Euch in deren Nähe, wird Euer Magiepool aufgefrischt. Haben Eure Figur und der Kristall dieselbe Farbe, steigt die Rate der Magieübertragung. Bleibt während der Kämpfe immer in der Nähe solcher Kristalle stehen, um Eure Magie unentwegt für offensive oder defensive Zwecke nutzen zu können.



XB Diese Combo-Attacke saß! Im Hintergrund wächst ein Kristall empor.

PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION

'Bottomless Canteen':

Einen Code für obiges Level findet Ihr im Anschluss. Haltet L1 und R1 während der Ausführung gedrückt.

← ■ ● ↓ ■ ✖ ■ ●

ROGUE OPS

Cheats für jedermann:
Für alle drei Versionen von "Rogue Ops" findet Ihr in diesem Kasten Cheats. Die Schriftfarbe hilft Euch beim Suchen nach den Codes für Eure Konsole. Drückt auf allen Systemen die 'Start'-Taste vor der Eingabe.

PS2:

halber Schaden
■ ■ ● ● ← ← → →
● ● ■ ■

kugelsicher
← → → ← ■ ● ● ■

Unverwundbarkeit
← → → ← ← → ←
→ ← → → ← ■ ■

unendlich Munition
■ ● ■ ● ■ ● ■ ● ←
● ■ ● ■ ● ■ ● ■

ein Schuss tötet
● ← → → ← ● R2 L2 ● ■ ■

M7 – Frag Launcher
R2 L2 → → ← ← → →
R2 L2 ■ ●

Armbrust – Frag Launcher
← → → ← ■ ● L2 R2
■ ● ← →

große Waffen
■ ■ ■ ■ ● ● ● L1 ↓

große Füße
→ → → ← → ←
→ ← ← ←

Abspann
R2 L2 ■ ■ ← L2 L2
■ ■ R2 ■

Xbox:

halber Schaden
X X Y Y ← ← → → Y Y X X

kugelsicher
← → → ← X Y Y X

Unverwundbarkeit
← → → ← ← → →
← ← → → ← X X

unendlich Munition
X Y X Y X Y X Y ← Y X Y X
Y X Y X

ein Schuss tötet
Y ← → → ← Y
Schwarz Weiß Y X X

M7 – Frag Launcher
Schwarz Weiß → → ← ←
→ → Weiß Schwarz X Y

Armbrust – Frag Launcher
← → → ← X Y Schwarz Weiß
X Y ← →

große Waffen
X X X X X Y Y Y

große Füße
→ → → ← → ← → ← ← ←

Gamecube:

halber Schaden
X X Y Y ← ← → → Y Y X X

kugelsicher
← → → ← X Y Y X

Unverwundbarkeit
← → → ← ← → →

unendlich Munition
X Y X Y X Y X Y ← Y X Y X
Y X Y X

ein Schuss tötet
Y ← → → ← Y
R-Knopf L-Knopf Y X X

große Waffen
X X X X X Y Y Y

■ ■ ■ MAN!AC ■ ■ ■ Faxabruf

Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

Aggressive Inline (1 Seite)	0190/829076201
Blood Omen (8 Seiten)	0190/829076202
DOAX (4 Seiten)	0190/829076214
Drakan (8 Seiten)	0190/829076211
Final Fantasy 10 (2 Seiten)	0190/829076203
Gran Turismo Concept (2 Seiten)	0190/829076212
Legend of Zelda WW (4 Seiten)	0190/829076222
Lost Kingdoms (2 Seiten)	0190/829076215
Munch's Oddysee (6 Seiten)	0190/829076204
Pikmin (2 Seiten)	0190/829076205
Ratchet & Clank	0190/829076218
Shenmue (5 Seiten)	0190/829076206
Silent Hill (2 Seiten)	0190/829076221
Soul Reaver (4 Seiten)	0190/829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190/829076208
Splinter Cell	0190/829076219
Super Mario Sunshine (6 Seiten)	0190/829076216
Tekken 4 (2 Seiten)	0190/829076217
Tenchu (4 Seiten)	0190/829076220
Turok Evolution (2 Seiten)	0190/829076213
Virtua Fighter 4 (7 Seiten)	0190/829076209
V-Rally 3 (2 Seiten)	0190/829076210

I-NINJA

Schwertupgrade:
Drückt Start, haltet die L- und R-Tasten gedrückt und führt Folgendes aus.
X B X Y Y B X B

SONIC BATTLE

Cheatcodes:
Gebt die folgenden Cheatcodes in Emerls-Storymodus ein, um sämtliche Karten freizuschalten.

Amy Combo-Karte
alogK
Chaos Combo-Karte
EkiTa
Cream Combo-Karte
ZAhan
E-102 Combo-Karte
tSueT
Knuckles Combo-Karte
yU3Da
Rouge Combo-Karte
AhnVo
Sonic Combo-Karte
75619
Shadow Combo-Karte
Armla
Tails Combo-Karte
OTrOI
Robotnic Special-Karte
oEPpl
böser Sonic Special-Karte
NaAaA

.HACK PART ONE: INFECTION

Beste Waffe:
Um Kites bestmögliches Mordwerkzeug in die Finger zu bekommen, müsst Ihr 'Data Drain' auf die MU-Guardians anwenden. Mit dieser Technik habt Ihr möglicherweiße die Chance, das 'L14 Dual Blade'-Schwert zu ziehen.

Lasst Euch Zeit:
Mit genügend Minuten auf der Uhr könnt Ihr ".hack Infection" durchzocken, ohne einmal das Zeitliche zu segnen. Der Trick: Stellt Euch in eine sichere Ecke und wartet, bis Eure Magiepunkte sich von selbst nachgefüllt haben.

Sammelt die Ryu-Bücher:
Die insgesamt acht in "Infection" verstreuten 'Ryu-Bücher' werden Euch nur durch zufällige 'Data-Drains' in die Hände fallen. Sobald Ihr alle Schwarten gesammelt habt, winkt ein lohnender Bonus-Film über "Infection".

Goblin-Helfer:
Insgesamt fünf Schlüsselwörter muss Eure Party im Spielverlauf erkunden. In jedem Areal werdet Ihr auf einen Goblin treffen. Sobald der Bursche in Reichweite kommt, attackiert Ihr ihn und nehmt ihm per 'Data Drain' ein Item ab. Die Kleidungsstücke für sich genommen sind nicht sehr lohnende Sammlerstücke. Trotzdem solltet Ihr alle Teile aufheben. Wenn Ihr alle fünf Goblin-Gegenstände Euer Eigen nennt, könnt Ihr den Imp-Pin benutzen, um Goblins zu beschwören, die Euch im Kampf beistehen. Die Burschen erweisen sich vor allem als Lockvogel nützlich und lenken gegnerische Attacken auf sich. So hat Eure Party die Hände frei für den Angriff.

Gold- und Silberäxte:
Um ein Exemplar der begehrten Gold- oder Silberäxte in die Finger zu bekommen, solltet Ihr zunächst in eine Stage mit einem mysteriösen Wasserteich teleportieren. Ihr könnt generell beliebige Rüstungsteile in diese Tümpel werfen, um diese zu verbessern. Schmeißt für den Anfang irgendein Rüstungsteil oder eine Waffe hinein. Sofort kommt ein Tümpelbewohner herausgeschossen und fragt Euch, ob Ihr eine Gold- oder Silberaxt wünscht. Antwortet: 'Weder noch.' Wenn der Gegenstand die maximale Ausbaustufe erreicht hat, bekommt Ihr ihn zurück und eine goldene sowie silberne Axt obendrein. Falls der Gegenstand noch nicht das Maximallevel erreicht hatte, wird er um eine Stufe verbessert. Ihr könnt diesen Trick beliebig oft wiederholen. Um an ein hübsches Sümmchen Geld zu kommen, könnt Ihr auch von vornherein eine silberne oder goldene Axt in den Teich werfen und so einen Vorrat der wertvollen Waffen anlegen, den Ihr teuer verkauft.

BACK ISSUES

FOR SALE

ab 1,50€

Was kann's Schöneres geben als eine lückenlose MAN!AC-Sammlung? Einen Monat lang bieten wir Euch ältere MAN!ACs zum günstigeren Preis an.

Pro Heft zahlt Ihr nur 2 Euro!

Ab 4 Hefte nur 1,50 Euro!



8/02 9/02



10/02 11/02 12/02 1/03 2/03 3/03



4/03 5/03 6/03



10/03 11/03 12/03



1/04 2/04 3/04

BACK ISSUES ab 1,50€

NACHBESTELLADRESSE:

CYBERMEDIA GMBH
BESTELL-SERVICE
WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN HEFTE. DEN BETRAG LEGE ICH BEI.

- ◯ ICH BESTELLE 1-3 HEFTE FÜR JE 2 € + 2 € VERSAND
- ◯ ICH BESTELLE 4 HEFT ODER MEHR FÜR JE 1,50 € + 2 € VERSAND

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR BITTE DIESE AUSGABEN:

7/96	10/97	10/98	4/00	7/00	9/00	10/00	11/00	3/01	4/01	5/01
6/01	7/01	8/01	9/01	10/01	11/01	12/01	1/02	2/02	3/02	5/02
6/02	7/02	8/02	9/02	10/02	11/02	12/02	1/03	2/03	3/03	4/03
5/03	6/03	7/03	8/03	9/03	10/03	11/03	12/03	1/04	2/04	3/04

BETRAG BITTE BAR / IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

Final Fantasy X-2

Playstation 2

Player's Guide – Teil 1

Es gibt viel zu tun in Spira: Teil 1 unserer Player's Guides lotst Eure drei Diven durch die Hauptmissionen der ersten beiden Kapitel. Tabellen geben Euch Auskunft über lohnende Nebenquests sowie die Fundorte sämtlicher Kostüm-Sphäroiden. *mw*

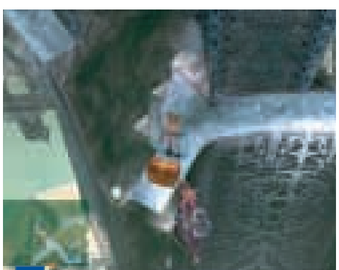
Kapitel 1

Mission 1: Fangt das Plagiat!

Nach Yunas konzertantem Auftritt habt Ihr die ersten Kämpfe zu bestehen. Konzentriert Eure Kräfte immer auf einen Gegner und benutzt bei Bedarf Heiltränke. Verfolgt die flüchtende Yuna-Nachahmerin und weicht den anstürmenden Sklaven aus, bis Ihr Leblanc und ihrer Leibgarde gegenübersteht. Nutzt Rikkus 'Kraftbrecher'-Ability und Yunas 'Blindtanz'. An Bord der Celsius macht Ihr Euch mit allen Decks vertraut, staubt von Shinra eine Kostümpalette ab und ruht Euch aus, bis Brüderchen alle zurück zur Brücke zitiert und das Mövenpack seine erste Mission in den Ruinen auf Berg Gagazet annimmt.

Mission 2: Gagazet-Ruinen

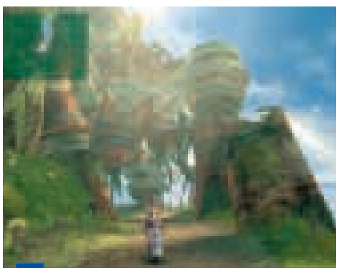
Nach einem Tutorial zum Klettern und Springen trefft Ihr auf die Leblanc-Bande. Ihr habt jetzt sechs Minuten Zeit, um zum Gipfel zu gelangen. Heftet Euch an die Fersen der Leblanc-Schergen und folgt deren Weg durch die Ruinen. Als Belohnung winkt ein Muskelgürtel. Die Kämpfe in diesem Abschnitt meistert Ihr als Schwertkämpfer mit Leichtigkeit. Bringt Euren Mädels möglichst vor dem Gipfel die Ability 'Feuerschwert' bei, denn oben erwartet Euch der Endgegner Borispinne, der empfindlich auf Attacken mit dem Hitze-Element reagiert.



PS2 Die Leblanc-Bande hängt faul rum während Ihr den Gürtel abstaubt.

Mission 3: Besaid

Zurück auf der Celsius kümmert Ihr Euch um Brüderchen und steuert die Insel Besaid an, wo Ihr Lulus Hütte in der Mitte der Häuserreihe sucht und bei Eurer alten Freundin übernachtet. Am nächsten Morgen schickt Euch die schwangere Schwarzmagierin auf eine Rettungsmission, um Wakka zu suchen. Die Bewohner von Besaid geben Euch den Tipp, nach Ziffern in der Umgebung zu suchen. Ihr braucht insgesamt vier Ziffern, ein Blitzen verrät Euch die Fundorte. Sucht einfach den Weg von Besaid bis zum Strand ab. Zu manchen Ziffern müsst Ihr klettern.



PS2 Auf der Säule rechts findet Ihr eine Ziffer für das Schloss der Höhlentür.

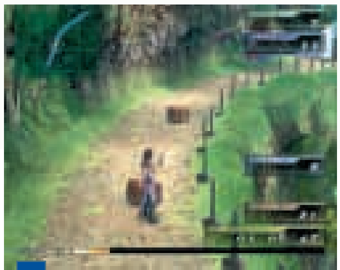
Sobald Ihr die Kombination habt, folgt Ihr der Karte bis zur Höhle und gebt die Geheimzahl ein. Im Inneren wendet Ihr Euch nach links und dringt bis zum Flammendrachen vor. Schützt Eure Party möglichst gut vor feurigen Angriffen.

Mission 4: Zanarkand

Als nächstes Ziel der Sphäro-Jagd steht Zanarkand auf dem Plan. Redet am Eingangsbereich mit Isaah und dringt weiter in den Tempel vor. Belauscht die Leblanc-Sklaven, um ein Passwort zu erfahren und betretet das Herz der Anlage. Hier werdet Ihr in einem Quiz geprüft: Die erste Antwort ist das Passwort, bei der zweiten Frage sprecht Ihr Quizmaster Isaah einfach direkt an, der sich daraufhin zu erkennen gibt und Euch eine 'Wiederbelebungs'-Kostümpalette übergibt, die Ihr im folgenden Endgegnerkampf bitter nötig habt. Eine erfolgversprechende Strategie gegen den Schatzgardisten ist eine dauerheilende Weißmagierin und zwei Pistolenschützen, die das Monster mit Kugelhageln eindecken.

Mission 5: Kilika

Sucht anschließend in Kilika nach Schatztruhen und hört Euch Noojs Rede an. Ganz am Anfang der folgenden Waldwege erfahrt Ihr rechts ein Losungswort, dann sucht Ihr in der Mitte zwischen den beiden Routen nach Norden einen dritten kaum sichtbaren Trampelpfad. Hier könnt Ihr die Wachsoldaten belauschen und erfahrt neben einem weiteren Passwort folgende Regel: Bei einer ungeraden Zahl von Wachen heißt der Code Kletteraffe, müsst Ihr an einer geraden Zahl Wachen vorbei, hilft euch die Losung Baumaffe. Jetzt könnt Ihr die Blockaden auf dem rechten Weg nach Norden passieren. Auf den Stufen zum Tempel müsst Ihr die Wachen zählen und die Passwörter nach obiger Regel anwenden. Kommt Ihr fehlerfrei durch, gibt's die 'Wasserschlangen'-Kostümpalette. Danach



PS2 Das Revolverhelden-Minispiel könnt Ihr ab Kapitel 2 in Besaid starten.

attackiert Euch ein Typ-Zero Endboss. Zwingt ihn mit einer Kombination aus weißer Magie und Kugelhagel in die Knie und achtet darauf, die HP Eurer Truppe nicht unter die Hälfte sinken zu lassen.

Kapitel 2

Nach einem Plausch mit Shinra sucht Ihr die Wohnbereiche der Celsius auf und verfrachtet Toblis Bandkameraden in den Aufzug. Nach Yunas Konzert habt Ihr die Wahl, das Lager der 'Jungen Liga' aufzusuchen oder den Vertretern von Neu-Yevon einen Besuch abzustatten. Entscheidet Euch wie Ihr wollt. Bei Eurer Rückkehr bemerkt Ihr den Einbruch des Leblanc-Syndikates in Euer Mutterschiff.

Mission 6: Guadosalam

Fliegt nach Guadosalam und sammelt Infos über die Aktivitäten Eurer Sphärojäger-Konkurrenz. Nächster Halt ist der Djose-Tempel, wo Ihr Euch zunächst in die Schlange vor dem Zelt der Ausgrabungs-Kommission einreiht. Drinnen artikuliert Ihr Euren

Nebenmissionen in Kapitel 1

Wo?	Was?	Ab wann verfügbar?
Fungus-Pass	Monster am Fungus Pass	immer
Fungus-Pass	Anhalter mitnehmen	nach: 'Monster am Fungus Pass'
Illuminum	Beschützt den Hypello	vor: Hauptmission 4
Macalania-Wald	O'Aka verfolgen	immer
Celsius	O'Akas Schulden zahlen	immer

Nebenmissionen in Kapitel 2

Wo?	Was?	Ab wann verfügbar?
Guadosalam	Informationshandel	immer
Besaid	Der Mann von der Liga	immer
Mi'hen-Straße	Die Chocobo Suche	immer
Illuminum	Kartenkauf	immer
Macalania-Wald	Musikmacher gesucht	immer
Stille Ebene	Verjage die Monster	nach: 'Die Chocobo Suche'
Zanarkand-Ruinen	Affentheater	
Bikanel-Wüste	Maschinenteil finden	nach: Hauptmission 6

Wunsch, Ausgrabungen durchzuführen und unterhaltet Euch dann mit Gippel im Tempel. Folgt ihm anschließend nach draußen, wo er Euch seine Empfehlung gewährt. Vom Pilgerpfad aus sucht Ihr auf der Djose-Straße die Leblanc-Agenten. Weiter in Richtung des Fungus-Passes findet Ihr rechts Yunas 'Floral-Fulral'-Spezialkostüm. Nachdem Ihr den Sphäroiden eingesteckt habt, folgt eine Konfrontation mit Leblancs Schoßhunden Ormi und Logos, an deren Ende Ihr die erste Sklavinnen-Uniform mitnehmt. Mit der Empfehlung von Gippel düst Ihr nun in die Bikanel-Wüste und lasst Euch zur Oase bringen. Hier findet Ihr Rikkus Spezialkostüm 'Apparatrix' und eine weitere Kampfuniform, die Ihr nach einem Fight gegen Logos und zwei Sklavinnen erhaltet. Weiter geht's zum Gagazet-Berg, wo Ihr erst mit Kimahri palavert und anschließend per Teleporterplattform die Klippe der Asthra in den Gagazet-Ruinen betretet. Nach einigen Felskletterein seht Ihr eine Sklavin abhauen. Lauft Ihr noch nicht hinterher, sondern klettert bis zu einer Einbuchtung im Südosten, um einer Badeszene beizuwohnen und danach ein Gefecht gegen Ormi und zwei Sklavinnen auszutragen. Der Lohn der Mühen ist die letzte Sklavenuniform.

Mission 7: Chateau Leblanc

Zurück in Guadosalam dringt Ihr vermummt als Sklavinnen in das bisher unzugängliche Chateu Leblanc ein. Hier sprecht Ihr zunächst mit Ormi und Logos in der unteren Halle und folgt dann Leblanc in ihre Kemenate. Jetzt sind Eure Massagekünste gefragt. Versucht hier möglichst oft Leblancs roten Punkt zu massieren. Habt Ihr die Megalomanin befriedigt, könnt Ihr wieder in die untere Halle und dort die Westwand nach einer Geheimtür absuchen. Im Geheimgang müsst Ihr zunächst Ormi vermöbeln, achtet auf seine 'Knutschen'-Attacke und haltet Phönixfedern oder den Engel-Zauber bereit. Im Raum mit dem Sphäroiden folgt ein weiterer Schlagabtausch mit Ormi und Logos. Dieser Kampf kann hart werden, wenn Ihr Probleme habt, macht Ihr zwei Eurer Damen zu Weißmagierinnen, die ständig heilen und attackiert nur mit einem gut ausgebauten Schützen oder im Schwertkämpfer-Kostüm. Den Parcours im Westen überspringt Ihr nicht, sondern sucht in den Bodenspalten nach zwei Schaltern. Den dritten Schalter für die Tür



PS2 In diesen beiden Bodenspalten findet Ihr die ersten beiden Schalter.

im Norden erreicht Ihr, wenn Ihr die Falle im Norden auslöst und Euch von der Stachelwand zur Nische in der Wand tragen lasst. Aktiviert den letzten Schalter und tretet durch die geöffnete Geheimtür, um Leblanc, Ormi und Logos ein letztes Mal gegenüberzutreten.

Mission 8: Bevelle

Jetzt besucht Ihr Bevelle und marschiert dort ins Hauptquartier von Neu Yevon. Zuerst steigt Ihr hier in der Kammer rechts auf das Podest und öffnet so auf der linken Seite des Komplexes einen Durchgang, hinter dem Ihr einen Sockel findet mit dem Ihr die Richtung der Aufzug-Gondel in der Haupthalle verändern könnt. Fahrt jetzt durch den Nebel in die Tiefe und kämpft Euch über die Laufbänder nach unten. Nach einem Wiedersehen mit Leblanc gelangt Ihr in einen runden Sicherheitskomplex. Springt von der Plattform auf eine Kette zum Rondell mit den Türmen. Hier meidet Ihr Türme mit rotem Licht und macht Euch nur an den drei blau leuchtenden Pfeilern zu schaffen. Nachdem Ihr alle Türme deaktiviert und die drei Wachroboter entsorgt habt, attackiert Euch der Erz-Wächter, den Ihr mit bewährter Taktik verhackstückt. Das Loch in der Mitte der Plattform ist nun durch drei Segmente zugänglich und gibt den Weg weiter nach unten frei. Der rote Durchgang führt in ein Labyrinth aus Gängen und Teleportergondeln. Bei der T-Kreuzung könnt Ihr im Norden eine Kiste plündern, im Süden klettert Ihr auf die beiden Säulen und spaziert links an der Riesenmaschine vorbei, um einen weiteren Teil des Irrgartens zu betreten. Hier stehen drei Transportergondeln. Benutzt eine der beiden seitlichen Schalen und ignoriert am Zielort das Steinpodest. Lasst Euch am südlichen Bildschirmrand nach unten fallen. Bei den drei Teleportern betretet Ihr jetzt den mittleren Transporter und klettert hier auf das Podest mit der Lichtaura. Der letzte der drei Transporter bringt Euch wieder nach unten, wo Ihr im Süden mit der ersten Gondel wieder nach oben fährt. Ein letztes Mal benutzt Ihr den mittleren Beamer und steigt auf den Steinsockel. Im nächsten Abschnitt könnt Ihr jetzt das Kostüm 'Dunkler Ritter' einsammeln.



PS2 Grausam: Als Endgegner des dritten Kapitels wartet jetzt die pervertierte Bestia Bahamut. Setzt die 'Dunkle Materie'-Attacke des neuen 'Dunklen Ritter'-Kostüms ein.

Kompendium der Kostüm-Sphäroiden

Kostüm	Wo zu finden?	Abilitys, die Ihr meistern solltet!
Diva	Grundausstattung	Blindtanz, Schlaftanz, Elegie, Rapidtanz
Dieb	Grundausstattung	Präventivschlag, Gil-Klau, Zeit-Klau
Krieger	Grundausstattung	Kraftbrecher, Panzerbrecher, Schutzwall
Schütze	Grundausstattung	Kugelhagel Lv. 3, Zustand-Schutzarten
Schwarzmagier	Kapitel 1; von Shinra	Schwarzmagie Lv. 3, Feuga, Eisga usw.
Weissmagier	Kapitel 1; Besaid	Weißmagie Lv. 3, Engel, Vitga, Medica
Zauberschütze	Kapitel 1 , 2; Illuminum	Durchblick Lv. 3, Anti-Machina, Terminator
Item-Schütze	Kapitel 1, 2, 5; stille Ebene	Kombi-Kugel, Mega Potion, Äther
Dunkler Ritter	Kapitel 2, 3, 5; Bevelle	Dunkle Macht, Dunkler Himmel
Berserker	Kapitel 3; Macalania	Tobsucht, Stürmen, Mumm
Glücksspieler	Kapitel 3, 5; Lucca	Doppel EXP, Glücksrad, Vernichtung
Samurai	Kapitel 3, 5; Kilika	Stolz, Almosen, Strahlenkugel
Dompteur	Kapitel 3; von Kimahri	MP-Generator, HP-Generator, Lebensdaigo
Maskottchen	Kapitel 5; von Brüderchen	Mog Vitaja, Mog-Strahl, Mog Erzenenjel
Spezialkostüme	**Wo zu finden?**	**Abilitys, die Ihr meistern solltet!**
Floral-Flural	Kapitel 2; Djose-Straße	Flamenco, Tripel-HP, Super-Emgel, Finalakt
Apparatrix	Kapitel 2; Bikanel-Wüste	Tripel-HP, Angriff, Schockwelle, Vajra
Zan-Kioh	Kapitel 1,2; Macalaniawald	Schmerz, Horror, Schwerthagel, Tripel-HP

Everquest Online Adventures

Playstation 2

Erste Schritte in Tunaria

Login, ein paar kurze Hinweise und schon steckt Ihr mittendrin in "Everquest": Handbuch und Spielführung hat Sony knapp gestaltet, um die Kommunikation zwischen den Spielern zu fördern. Deshalb müssen erfahrene Abenteurer Einsteigern oft helfen: Damit Ihr die 'Großen' nicht mit den simpelsten Fragen nerven müsst, folgen hier die wichtigsten Tipps, Regeln und Kniffe.

Der optimale Held

Das Abenteuer beginnt Ihr mit dem Erstellen eines Helden: Im Gegensatz zu den meisten anderen PS2-Rollenspielen sind die verschiedenen Rassen und Berufe ausgeglichen. So kann auch ein Heiler mit Schwert und Schild Soloschlachten gewinnen. Selbst exotische Figuren wie der Mönch überraschen mit Schlagkraft: Der Gottesmann kann zwar kaum Waffen tragen, lernt dafür aber schnell ausgefallene Schläge und Tritte. Diese benötigen nur wenig Macht und lassen sich zu flotten Combos verketten – seine Schlagfrequenz ist also deutlich höher als die anderer Figuren.

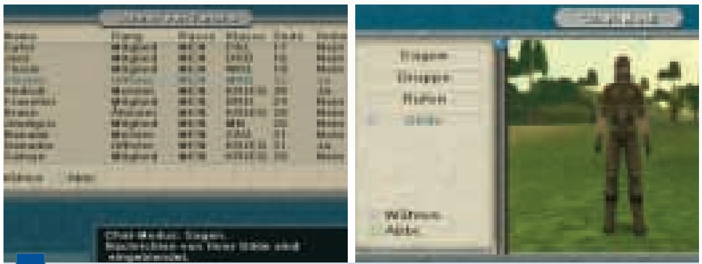
Wer gern Monster hütet, nimmt einen Nekromanten, Magier, Druiden oder Schamanen: Mit diesen lernt Ihr Zaubersprüche, die magische Helfer wie Ghoul oder Eismann beschwören. Die AI-Freunde folgen Eurem Helden, verteidigen das Herrchen und gehorchen auf Kommandos wie 'Fass!' und 'Platz!' – die Erfahrungspunkte für Niederschläge kassiert natürlich Euer Held. Je stärker er wird, desto mächtigere Monster könnt Ihr rufen. Nekromant und Magier lernen besonders schnell. Die Beschwörung lohnt sich vor allem für Taktiker, denn in den Echtzeitkämpfen habt Ihr nur wenig Zeit fürs Heilen: Schickt einfach das Ungeheuer an die Front und kümmert Euch im Hintergrund um die Energiereserven.

Die Welt Tunaria

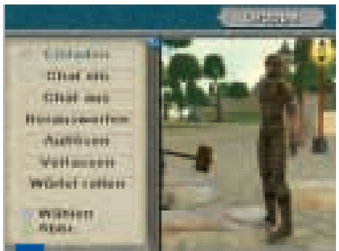
Rasse und Beruf bestimmen auch Euren Startpunkt in Tunaria, meist handelt es sich um Tempel oder Schulen nahe den Küstenstädten: Qeynos im Westen und Freeport im Osten zählen zu den größten Festungen, hier trefft Ihr jede Menge Online-Spieler und die Händler verkaufen für alle Berufe die passende Ausrüstung. Eine vollständige bzw. korrekte Karte von Tunaria gibt es weder im Spiel noch im Internet: Stift und Papier solltet Ihr immer bereit halten, um markante Stellen und Marschrouten zu notieren – so verlauft Ihr Euch nicht und könnt die Pfade später auch anderen Spielern beschreiben. Noch besser ist natürlich eine selbst gemalte Karte, davon entdeckt Ihr auch einige im Netz: Rechts präsentieren wir zwei Beispiele von Abenteurer Venenum, die Euch in den ersten 20 Spielstunden sicher helfen werden.



PS2 Vor Tavernen und auf Dorfplätzen treffen sich Spieler zum gemeinsamen Abenteuer: Markiert sie und drückt die Sprechtaste, um ihre Stärke zu kontrollieren.



PS2 Organisatorische Routine bei der Wiedereinwahl: Das Gildenmenü verrät anwesende Mitstreiter und im Chat-Menü (rechts) stellt Ihr auf Gilde oder Gruppe.



PS2 In Eurer Gruppe seid Ihr der Chef: Zutritt gibt's nur mit Eurer Einladung.

Mission vom Meister

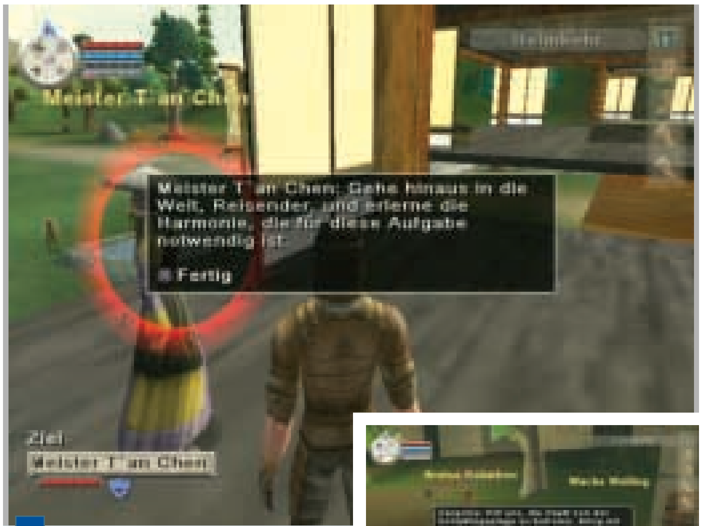
Die Hauptmissionen erhaltet Ihr von drei Meistern, allerdings nur mit dem passenden Erfahrungslevel: Wenn sich die Brüder ausschweigen, müsst Ihr den Helden trainieren. Zu Beginn lernt Ihr die lokalen Dienstleister kennen und besorgt Accessoires für eine neue Waffe. Bei den vielen Plauderaufgaben solltet Ihr Euch die Namen der Gesprächspartner notieren, denn Auftraggeber und -liste wiederholen sie oft nicht. Den Kontakt zu anderen Spielern sucht Ihr erst, wenn es der Meister befiehlt: Er verrät Euch den nächsten Sammelpunkt, etwa eine Kneipe, an dem sich Spieler zu gemeinsamen Raubzügen treffen. Die damit verbundene Aufgabe ist bei allen Helden ähnlich: Ihr müsst eine Räuber- oder Monsterbande weit außerhalb der Stadt suchen und deren Beute zurückbringen. Dafür braucht Ihr nicht nur die Schlagkraft eines erfahrenen Freundes, sondern auch seine Ortskenntnis: Plaudert mit anderen Spielern, erkundigt Euch



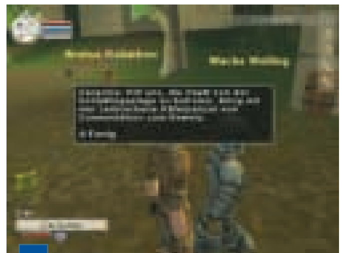
Eine anständige Gilde besitzt ein Online-Forum (links), in dem die Spieler diskutieren und sich gegenseitig Lösungen zur Verfügung stellen (rechts).



PS2 Egal ob Ihr Respekt bezeugen, einen Sieg feiern oder Unfug anstellen wollt: Die Gesten Eures Helden kommen oft witziger und spontaner, als getippte Sprüche.



PS2 Wenn Euch alle Meister Aufgaben verweigern, müsst Ihr trainieren.



PS2 Für die vielen Minimissionen bekommt Ihr keine Erfahrungsprämien.

nach der Marschroute und bittet um Begleitschutz – für die anwesenden Profis ist das ein Klacks.

Hilfe in der Gilde

Im Optimalfall werdet Ihr gleich in eine der Gilden eingeladen, in denen sich die Spieler organisieren: Eine Gilde ist eine Gemeinschaft, die Ihr entweder mit Freuden schließt oder der Ihr auf gut Glück beitretet. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt: Viele Gilden unterhalten Internet-Foren und Websites, in denen die Spieler Missionslösungen sowie Lagepläne sammeln, über die neuesten Entdeckungen diskutieren und sich online verabreden. In Tunaria kommunizieren Gildenmitglieder getrennt von den anderen Spielern: So lernt man sich kennen und erfährt von (Miss–)Erfolgen, das steigert die Hilfsbereitschaft.

Soziales Engagement lohnt sich: Ihr könnt vom einfachen Mitglied zur Führungspersönlichkeit aufsteigen und dann auch organisatorische Aufgaben in der Gilde übernehmen – dazu zählt auch der Rauswurf. Ihr dürft auch eine eigene Gilde gründen und verwalten, dabei solltet Ihr aber soziale Aspekte berücksichtigen: Unter 20 Mitgliedern macht's keinen Spaß, denn nur selten sind eine Hand voll gleichzeitig online. Die eigene Gilde ist mehr etwas für erfahrene Spieler, denen die Unterstützung von Neuankömmlingen Freude bereitet.

Kommunikation

Für die vielen Plaudereien empfehlen wir Euch ein USB-Keyboard: Wenn Eure Antworten immer dauern, seid Ihr ein langweiliger Gesprächspartner. Prächtig ergänzen können sich auch zwei Freunde vor einem Bildschirm: Einer tippt und der andere steuert.

Guter Kontakt zu Online-Freunden bringt Euch aber nicht nur beim Kämpfen und Suchen weiter: Die Spieler schulen sich in verschiedenen Talenten wie Gold- oder Rüstungsschmied. Mit dem Rohmaterial aus Eurer Beute können sie Euch magische Ausrüstung basteln. Habt Ihr Euch verlaufen, ruft Ihr dagegen den Magier und seinen Teleporterspruch. Sympathie und Situationskomik bringen nicht nur Worte, sondern auch Gesten: Haltet die L2-Taste gedrückt und tippt das Steuerkreuz zweimal nach unten. So könnt Ihr z.B. zurückgebliebenen Freunden zuwinken oder die Richtung weisen – Busengrabscher sollen in "Everquest" aber auch schon gesichtet worden sein...

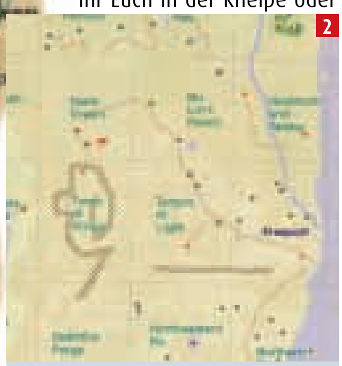
Abenteuer in Gruppen

Fleißige Abenteurer erreichen am ersten Wochenende Erfahrungsstufe 14, spätestens dann ist Schluss mit Solo-Beutezügen: Um den nächsten Level zu erreichen, braucht Ihr allein mehrere Stunden. Die Lösung sind Gruppen, denen Ihr Euch in der Kneipe oder via Gilden-Chat anschließt: Gemeinsam könnt Ihr Euch schon heftigere Gegner vorknöpfen, zudem bekommt Ihr auch Erfahrungspunkte für die Niederschläge der Gefährten. Das klappt auch, wenn Ihr Euch von der Gruppe entfernt, allerdings nur innerhalb eines Oberweltquadranten. Mogeln könnt Ihr nicht: Wenn Ihr Euch mit Spielern vereint, die mehr als fünf Stufen erfahrener sind, lernt Ihr nur wenig. Beliebte Ausflugsziele sind Gemäuer mit großer Monsterdichte und vielen Respawn-Punkten, z.B. das Gefängnis südlich von Qeynos. Die gängige Taktik ist einfach: Auf Kommando lockt ein Abenteurer ein Monster an, dann kloppen alle drauf. Wer in die Stadt zurückkehren muss oder sich verläuft, folgt einfach den bunten Punkten auf dem Kompass – das sind die Gruppenmitglieder. Durcheinander bringt nur ein Leichtsinnsfehler: Vergesst nicht, den Chat-Modus zu wechseln, wenn Ihr Euch einer Gruppe anschließt – Waidmanns heil! *oe*

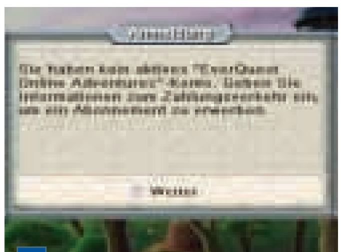




Komplexe Zeichenarbeit: Die Punkte markieren Gebäude und Städte.



Freeport (oben) liegt in einer Wüste, Qeynos (links) zwischen Wäldern.



PS2 Nach einem Monat müsst Ihr zahlen: Wer längere Zeit bucht, spart.

Deus Ex: Invisible War

Xbox

Allgemeine Spieltipps

Roboter-Rabatz
Oftmals kämpft Ihr gegen gemeingefährliche Wachdrohnen, die Euch mit Laserfeuer malträtieren. Denkt immer daran, dass die stählernen Einheiten besonders empfindlich auf elektromagnetische Treffer reagieren. Während Schüsse aus der Schrotflinte demnach kaum Schaden anrichten, wirken EMP-Granaten und entsprechend modifizierte Wummen wie die 'Mag Rail'-Kanone Wunder.

Sparen ist eine Tugend
Weil "Deus Ex: Invisible War" wahrlich kein Action-Shooter sein will, solltet Ihr stets knausrig mit Euren Munitions-Ressourcen umgehen. Kluge Zocker untersuchen außerdem jeden noch so verwinkelten Raum, um eventuelle Heil-Pakete, Batterien oder gar Multitools zu entdecken. Ebenfalls wichtig: Sämtliche Waffen verwenden ein und denselben Munitions-Typus – nur der jeweilige Patronen-Verbrauch variiert!

Keine Kompromisse
Um Euren knappen Rucksack nicht schon nach kurzer Zeit mit Schnickschnack zu überfüllen, solltet Ihr Euch auf die wichtigsten Gegenstände beschränken: Während Munition, Batterien, Multitools sowie der Schießprügel Eurer Wahl zum "Deus Ex"-Pflichtprogramm gehören, landet nebensächlicher Kram gleich auf der virtuellen Müllkippe.



XB Keine gute Idee: Frontale Schusswechsel solltet Ihr tunlichst meiden!

Die Biomodifikationen

Hinweise: Es existieren zwei Grundarten von Biomodifikationen. Wie der Name bereits suggeriert, zehren 'aktive' Fähigkeiten erst an Eurer Bioenergie, wenn Ihr sie einschaltet. 'Passive' Kräfte bleiben hingegen durchweg in Alarmbereitschaft und kosten keine weitere Batterie-Power. Denkt außerdem daran, dass jeder Steckplatz nur eine einzige Modifikation schluckt – spätere Gesinnungswechsel lassen sich nur durch Überschreiben realisieren.

Arme

Biotoxin-Drohne (aktiv)

Dieser nette Helfer schwirrt automatisch herum und verschießt Betäubungspfeile. Mit höherem Level reduziert sich der Energieverbrauch.
Empfehlenswert für: Schleicher

Kraftmodifikation (passiv)

Wie der Name andeutet, erhaltet Ihr eine gehörige Kraftspritze. So wächst nicht nur die Kapazität Eures Rucksacks, sondern auch alle Nahkampf-Waffen richten größeren Schaden an.
Empfehlenswert für: Nahkämpfer

Roboter-Dominieren (aktiv)

Hiermit hackt Ihr Euch in Roboter ein und steuert die Mech-Geiseln dann aus der Ego-Perspektive. Ab Level 3 kann Alex Denton sogar größere Stahlmonster übernehmen.
Empfehlenswert für: Schleicher

Augen

Regeneration (aktiv)

Diese Biomod lädt die Lebensenergie Eures Alter Egos wieder auf. Je höher das Upgrade-Level, desto schneller geht der praktische Heilprozess vonstatten.
Empfehlenswert für: alle Spielertypen

Sichtmodifikation (aktiv)

Wer den vollen Durchblick will, wählt diese sinnvolle Erweiterung: Lässt Euch der Glubscher-Verbesserer doch in Nachtsicht durch solide Wände glotzen.
Empfehlenswert für: alle Spielertypen

Spähdrohne (aktiv)

Vorausschauend: An Bord der Spähdrohne kundschaftet Ihr die nächste Level-Ecke aus. Ab Level 2 kann die ferngesteuerte Kamera gar Geräusche wahrnehmen und elektromagnetische Blitze abschießen.
Empfehlenswert für: Schleicher

Beine

Geräuschmodifikation (passiv)

Der Traum jedes Stealth-Experten: Eure Schritte erzeugen keinerlei Geräusche mehr. Außerdem kann Alex nunmehr aus größeren Höhen abstürzen, ohne dabei Schaden zu nehmen.
Empfehlenswert für: Schleicher

Tempomodifikation (aktiv)

Fix ausweichen und riesige Sprünge machen? Dank dieser Modifikation kein Problem. Ein höheres Upgrade-Level reduziert den Energieverbrauch.
Empfehlenswert für: Kämpfer

Egel-Drohne (aktiv)

Graf Dracula wäre entzückt: Einmal aktiviert, saugt dieser Vampir-Helfer jedem toten Wachmann die Lebensenergie aus und gibt sie an Euch weiter.
Empfehlenswert für: alle Spielertypen

Skelett

Verteidigungs-Drohne (aktiv)

Ein kleiner Roboter, der ankommende Raketen sowie Granaten noch in der Luft abfängt. Bei Level 3 werden die Geschosse bereits in der Nähe des Feinds zur Detonation gebracht.
Empfehlenswert für: Kämpfer

Thermalmaske (aktiv)

Aus den Augen, aus dem Sinn: Die Hightech-Tarnung macht Euch für alle elektronischen Einheiten wie Roboter oder Kameras unsichtbar.
Empfehlenswert für: Schleicher

Elektrostatischer Impuls (passiv)

Dank diesem Upgrade werden alle Eure Nahkampf-Attacken mit einem elektromagnetischen Impuls verstärkt – eignet sich besonders im Duell mit großen Roboter-Feinden.
Empfehlenswert für: alle Spielertypen

Kopf

Tarnfeld (aktiv)

Ähnlich wie bei der Thermalmaske kommt auch hier ein cooles Unsichtbarkeits-Feld zum Einsatz. Allerdings wirkt das Upgrade diesmal nur auf humanoide Bösewichte!
Empfehlenswert für: alle Spielertypen

Schutz-Drohne (passiv)

Den wohl sinnlosesten Zusatz im ganzen Spiel stellt diese Schutz-Drohne dar. Zwar kommt Ihr so unbeschadet durch verseuchte Gebiete (etwa Gas), aber derartige Stellen gibt's in "Invisible War" nur höchst selten.
Empfehlenswert für: niemanden

Neuralschnittstelle (passiv)

Da lacht das Hacker-Herz: Loggt Euch in Computer-Terminals ein, programmiert feindliche Selbstschussanlagen um und deaktiviert Sicherheits-Barrieren – praktischer geht's kaum!
Empfehlenswert für: Hacker/Schleicher



Der Hellfire Boltcaster

Die wohl am besten versteckte Waffe des Spiels ist der so genannte 'Hellfire Boltcaster', eine Feuerpfeile spuckende Superwumme. Wollt Ihr dieses Schmuckstück einsacken, so folgt unseren Anweisungen: Im Nassif Gewächshaus (Kairo) klettert Ihr die Leiter zu den Büros empor. Auf der Treppe werden noch schnell die Laserstrahlen ausgeschaltet (1) und schon steht Ihr auf einem hölzernen Balkon (2). Jetzt kommt's knüppeldick: Hüpft vorsichtig über das Geländer und springt von den dortigen Planken nach rechts auf den schmalen Sims (3). Ein Blick nach oben offenbart Euer Ziel: Klettert auf die Plattform, um schließlich eine Luke zu erreichen (4). Diese führt direkt in den Geheimraum, welcher das Objekt der Begierde enthält (5)!

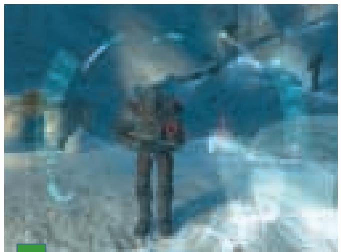




XB Die wichtigste Stelle im Spiel: Das Runterladen der Aquinas-Spezifikationen entscheidet über den Ausgang der Geschichte.



XB Clever: Kameras lassen sich mit dem Sniper-Gewehr leicht abschalten.



XB Konfrontationen mit starken Gegnern vermeidet Ihr per Tarnung.

Die vier Enden

Das Zeitalter der Illuminaten

Was muss ich tun?

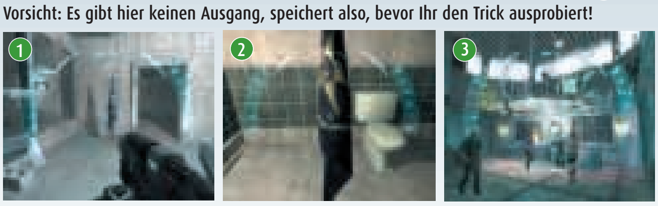
Ladet die Aquinas-Spezifikationen für das Illuminaten-Hauptquartier herunter. Tötet hernach sowohl JC Denton als auch seinen Bruder Paul. Jetzt müsst Ihr nur noch die Maschine unter der Freiheitsstatue zerstören. Kleine Einschränkung: Chad Dumier und Nicolette DuClare dürfen nicht sterben.

Was passiert danach?

Die Zukunft unseres Planeten ist geprägt von Reichtum, Reinheit und strikter Kontrolle durch die Illuminaten – keine schöne Sache!

Der geheime Party-Level

Um den versteckten Bonus-Bereich zu entdecken, sucht Ihr in den UNATCO-Ruinen nach einer alten Flagge – sie steht in einem Raum gleich zu Beginn des Levels (1). Tragt den Lumpen sodann zwei Etagen tiefer in das Badezimmer am Ende des Gangs (2) und stopft ihn in die Toilette (A drücken). Jetzt findet Ihr Euch mitten in der großen "Deus Ex"-Party wieder (3). Aber Vorsicht: Es gibt hier keinen Ausgang, speichert also, bevor Ihr den Trick ausprobiert!



Der große Fortschritt

Was muss ich tun?

Ladet die Aquinas-Spezifikationen für JC Denton herunter. Kehrt dann zur Freiheitsstatue zurück und steigt in die Maschine. Vorsicht: JC Denton muss um jeden Preis überleben.

Was passiert danach?

Die universelle Biomodifikation schaltet alle menschlichen Wesen gleich. Ein kybernetisches Bewusstsein sorgt für die perfekte Weltdemokratie. Bedeutet dies Freiheit oder Sklaverei? Entscheidet selbst!

Die verbrannte Erde

Was muss ich tun?

Damit die Welt in Zukunft ohne neue Herren gedeihen kann, tötet Ihr einfach sämtliche Drahtzieher – also JC Denton, Paul Denton, Saman, Chad Dumier sowie Nicolette DuClare. Außerdem sprengt Ihr JCs mysteriöse Maschine in die Luft.

Was passiert danach?

Leo wurde leider von den Omar manipuliert! Deshalb steht die Menschheit vor einer düsteren Zukunft: Biomod-Zwang, strenger Kapitalismus und die Ausrottung jedweder Opposition gehören zum Alltag.

Die Templer-Flut

Was muss ich tun?

Ladet die Aquinas-Spezifikationen für die Templer herunter. Lauft dann zur Freiheitsstatue, tötet JC sowie Paul Denton und benutzt schließlich deren Helios-Maschine – Saman muss unbedingt überleben!

Was passiert danach?

Saman und seine Templer-Schergen nutzen das Chaos, indem sie die Weltherrschaft übernehmen. Somit wird die Erde zum totalitären Religions-Regime umfunktioniert. *tk*

MANISCHER MOMENT!



Zeitloser Mehrspieler-Klassiker: "Winter Games" auf dem ehrwürdigen Commodore 64.

Wehe, wenn die MAN!AC-Truppe vom Nostalgie-Fieber gepackt wird: So brachte ein heutzutage freilich hoffnungslos veralteter Commodore 64 den gesamten Produktionsablauf ins Wanken. Schuld daran war die legendäre "Games"-Serie vom inzwischen liquidierten US-Entwickler Epyx: Egal ob Speerwerfen ("Summer Games 2"), Gewichtheben ("World Games") oder der exzellente "Winter Games"-Biathlon – jede Disziplin sorgte für hitzige Taktik-Besprechungen. Inzwischen versuchen sämtliche Redakteure, sich unfaire Vorteile zu verschaffen: Nächtliches Training soll Raphael konkurrenzfähig machen, Thorsten schwört auf seinen verchromten Competition Pro und Chef Olli trickst per Feuerzeug-Gerubbel. Die größten Siegchancen besitzt jedoch stets unser C64-Experte Uli, denn der hat noch sämtliche Anleitungen im Keller liegen!



Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Déjà-vu: Unser großes Feature "Blutspur im Kinderzimmer" behandelte eine Frage, welche aktuell wieder für Zündstoff sorgt – machen Videospiele tatsächlich aggressiv? Interessant auch das Preview zum Cover-Thema "Alien Resurrection": Die Action-Ballerei hinterließ zwar ordentliche Eindrücke, wurde später jedoch von Hersteller Fox Interactive in einen Ego-Shooter umgewandelt. Die Testrubrik bot unterdessen eine der kontroversesten MAN!AC-Wertungen aller Zeiten: "Castlevania 64" ergatterte trotz dürftiger 3D-Darstellung ganze 85%. Für einhellige Begeisterung sorgte hingegen unsere kostenlose Heft-Dreingabe in Form von coolen "Metal Gear Solid"-Aufklebern zur Verschönerung Eurer Playstation.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Diesen Monat liefern wir Euch ein echtes Paradebeispiel für miese Werbung: Der Zeichner dieses lächerlichen "Baldur's Gate: Dark Alliance 2"-Inserats sollte schleunigst den Beruf wechseln – unsympathischer bzw. stümperhafter kann man solch ein hochwertiges Videospiel kaum bewerben.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thorsten Küchler (tk), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), David Mohr (dm), Winnie Forster (wi)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 93 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Thief Deadly Shadows" © Eidos
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

NEXT TIME 05/2004

erscheint Freitag, den 2. April

Kein Scherz: Auch im April liefern wir Euch brandheiße Berichte von der Videospiel-Front. Im Testlabor trudeln solch potente Software-Knüller wie Ubisofts Stealth-Superstar **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** (Bild) oder die Online-RPG-Hoffnung **Champions of Norrath** ein. Action-Anhänger freuen sich weiterhin über die Importbeurteilung der beiden Metzel-Granaten **Ninja Gaiden** und **Onimusha 3** – welcher Nippon-Krieger macht das Rennen? Außerdem auf dem MAN!AC-Prüfstand: Midways Horror-Spektakel **The Suffering,** die Konvertierung des PC-Hits **Unreal 2** und das verspätete TV-Vehikel **Alias**. Gag am Rande: Auch die unendliche Geschichte um **Galleon** könnte mit einem Test enden – Wetten werden angenommen! Fest steht indes, dass LucasArts seine nächsten **Star Wars-Titel** vorstellt – wir berichten!





INSERENTEN

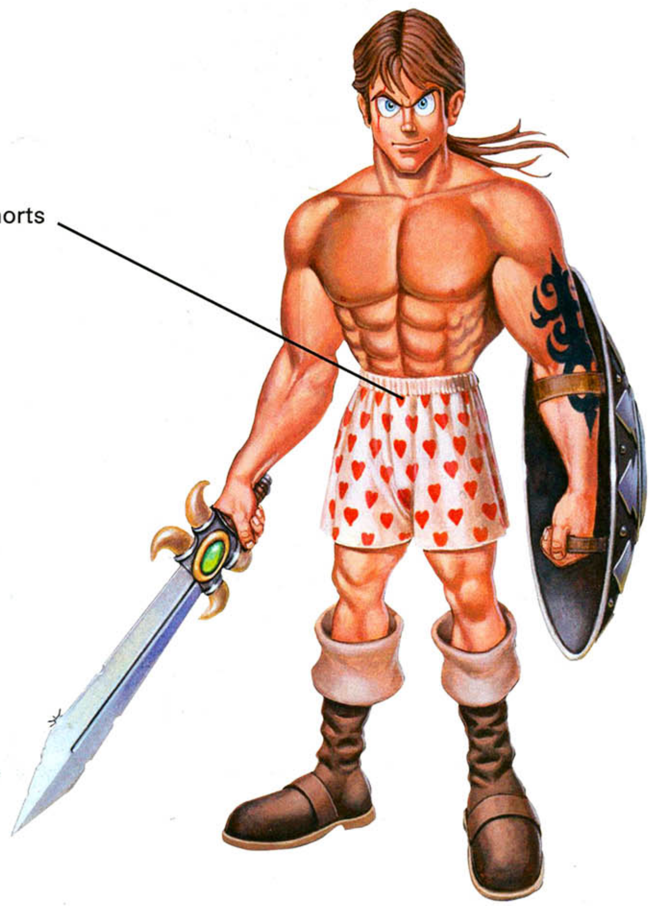
ACME	42,43
Capcom	4. US
Codemasters	3. US
Cybermedia	81
DVD Boxoffice	27
Electronic Arts	9
Fairplay	73
Fairplay Games	73
Gamestore	39
Konami	2. US
Luvos-Games	81
Media Attack	49
Media Games	73
Newline	15
Primal Games	67
Tradelink	73
Video & Game	61

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkunden-Händleranzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.


BDFL Manager™ 2004
SPIELT NICHT UM PUNKTE.
SPIELT UM EUER LEBEN!
„Trainer, Manager und Vereinsvorstand in einem.
So viel Einfluss würde ich mir mal wünschen."
(Ralf Rangnick)
XBOX
PlayStation 2
BDFL Manager 2004
Mit allen Transfers vom Januar 2004
Codemasters
GENIUS AT PLAY
BUND DEUTSCHER FUSSBALL-LEHRER
www.codemasters.de
Stählerne Nerven. Eiskaltes Taktieren. Knallhartes Verhandlungsgeschick.
Bei BDFL Manager 2004 ist Kontrolle alles. Du kümmerst Dich um Transfers, Sponsoren und Stadionausbau. Wählst aus über 19.000 Spielern und 750 Clubs Deine Top-Mannschaft. Peitscht sie mit Zurufen von der Trainerbank zum Sieg. Dann ist Mitfiebern angesagt. In grafisch exzellenter 3D Live-Match-Action erlebst Du, ob Deine Spieler ihr Geld wert sind. Oder es Dir selbst ans Leder geht.
Codemasters®
GENIUS AT PLAY™



Die Genfer Konvention hat viele Waffen erlaubt.
Diese würde sie strengstens verbieten.



Maximo ist zurück. Aus unzähligen Schlachten. In denen er die tödlichsten Waffen erobert und die kaltblütigsten Moves erlernt hat. Jetzt ist er bereit. Für den Feldzug seines Lebens. Gegen die grausamsten Kreaturen des Universums. Eine blutrünstige Übermacht. Die er nur ausrotten kann, wenn er auch die gewaltigste aller Waffen zum Einsatz bringt, die je ein Held benutzt hat - seine Boxer-Shorts.



CAPCOM
capcom-europe.com

PlayStation 2

Maximo - Der erste Ritter der zurückschlug, als man ihn zum Ritter schlug.